CRAZY TAXI 2 • ALONE IN THE DARK • HALO • GTA 3 • TRIBES 2 • BATTLE FOR DUNE • SUMMONER

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JUNI 2001
NUMMER 06
JAARGANG 09

GAME BOY ADVANCE
GRONDIG GETEST



11 PAGINA'S
HOT NEWS

EERSTE TIPS
BLACK & WHITE

OPERATION FLASHPOINT



vnu business publications

F 6,50 / BFR 125 / € 2,95



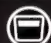
xpress >>
yourself



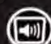
got a **NOKIA?**

Bel nu vanaf **je mobiel,** thuis of vanaf je werk om gelijk een logo of ringtone voor jou of een vriend te bestellen

geschikt voor
>>check je gebruiksaanwijzing bij twijfel



operator logos
NOKIA
3210 3310 51XX(NK402) 6090 61XX 6210 7110 8110i 8810 8210 88XX 9000i 9110



ringtones
NOKIA 3210 3310 6090 61XX 6210 7110 8210 88XX 9110
SAGEM MC930 932 939 959

1000's more logos and ringtones at
www.**monstermob**.com

>> ringtones

ANASTASIA	IM OUTTA LOVE	910044
ANGELIC	CANT KEEP ME SILENT	480039
ATOMIC KITTEN	WHOLE AGAIN	480098
BRITNEY SPEARS	DONT LET ME BE THE...	480622
COLD PLAY	DONT PANIC	480544
CRAIG DAVID	RENDEZVOUS	480609
CRAZY TOWN	BUTTERFLY	480614
DAMAGE	STILL BE LOVING YOU	480615
DEBERAH MORGAN	DANCE WITH ME	480616
D12	SH*T ON YOU	480561
DESTINYS CHILD	INDEPENDANT WOM...	150022
DIDO	HERE WITH ME	480545
EMMA BUNTON	WHAT TOOK YOU SO...	480627
FATBOY SLIM	STAR 69	480628
GERI HALLIWELL	ITS RAINING MEN	480629
GORILLAZ	CLINT EASTWOOD	480563
HEARSAY	PURE AND SIMPLE	480274
LIL BOW WOW	BOW WOW	480630
MADONNA	WHAT IT FEELS LIKE...	480559
MANIC ST PREAC...	SO WHY SO SAD	480065
NELLY FURTADO	IM LIKE A BIRD	480560
PAPA ROACH	BETWEEN ANGELS &...	480632
PLANET FUNK	CHASE THE SUN	480040
RICKY MARTIN	SHE BANGS	913071
RUI DA SILVA	TOUCH ME	150017
SALSOUL	NUGGET	480624
SHANIA TWAIN	FROM THIS MOMENT	911146
ROBBIE WILLIAMS	LET LOVE BE YOU...	480633
S CLUB 7	DONT STOP MOVIN	480634
SALSOUL	THE GIRL NEXT DOOR	480617
SHAGGY + RIKROK	IT WASNT ME	480500
SNOOP DOGG	SNOOP DOGG	480635
SPOOKS	KARMA HOTEL	480636
STEREOPHONICS	MR WRITER	480619
WHEATUS	TEENAGE DIRTBAG	480167

>> new logos



	180582
	180332
	180333
	180334
	180335
de BUS	180506
TMF	180558
WILD THING	180567
MEXX	180568
	180569
	190662
GRRR!	180251
WOOF	180252
easy!	190668
KISS ME	190671
WRECKED!	190681
Shaggy	180698
	180678
	180716
OutKast	180682
melanie b	180667
EMINEM	180606



monstermob DUCATI	190701
ARROWS	190733
JOS DE BOSS	190735
F1	100347
F1	100335
	100342
	304955
McLaren	100233
Honda	100256
	100249
Ferrari	100261
Ferrari	100262
Ferrari	100263
PIRELLI	201154
sparco	201199
DUNLOP	201224
BRIDGESTONE	201228
Mobil	306747
	309288
	304970
	304971
	304982
	304994
	307248

Beach Bum	190663
BUNGEE	190665
	105210
	105193
	105208
	105206
	100058
	309229
	100061
	309280
	100379
	100001
	105192
NOT IMPORTANT	100377
	305797
SAFE SEX	190674
Skate Junkie	190676
PSYCHO	201627
	100008
	100011
	100012
horny devil	180515
SEX PET	180306
RIP	190655
	190652
TEENAGE DIRTBAG	180705

order hotline
0906 200 0299

monstermob®

Dit telefoonnummer kost 0,68 Euro per minuut. Indien je dit nummer vanaf je GSM belt, gelden misschien hogere tarieven. Bel daarom bij voorkeur vanaf een vaste lijn.
Vraag om toestemming indien je niet met je eigen telefoon belt. Klantenservice email adres: feedback@monstermob.nl

3 INHOUD

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

GAMES SPELEN OP 06'JES SLAAT NOG NIET AAN, WELKE GAMES MOETEN ER KOMEN?

DE REDACTIE



JEROEN
EIGENLIJK VERDIENT ER MAAR ÉÉN SPEL OM OP MIJN MOBIELTJE UITGEBRACHT TE WORDEN EN DAT IS PIM PAM PET.



ED
GAMEN OP MOBIELTJES? DAT ZIJN TOCH VAN DIE DRAAGBARE TELEFOONS? DIE ZIJN TOCH OM MEE TE BELLEN?



DRE
SHIT MAN, IK HEB EEN PROBLEEM. MIJN FAVO GAME IS POKÉMON RED MAAR MIJN GSM HEEFT EEN ZWART/WITTE DISPLAY.



BORIS
NIKS GAMES OP JE 06! PHOTOSHOP EN ILLUSTRATOR MOET IK HEBBEN, KAN IK NOG MEER DOPE LOGO'S MAKEN.



NIELS
DOE MIJ MAAR BOMBERMAN, OP EEN WAP-TELEFOON VAN DE ZAAK WEL TE VERSTAAN. DE TELEFOONREKENING ZAL ALS EEN BOM INSLAAN!



JAN
IK HOOP AL JAREN OP EEN DIGITALE REMAKE VAN DE TOREN VAN PIZZA, DAT ZENUWENSPEL MOET IK ECHT OP MIJN MOBIELTJE HEBBEN.



J.J.
IK GEBRUIK DIE 06-DINGEN NIET MEER, IK HEB ER DE AFGELOPEN DRIE MAANDEN AL VIER STUK GEKNEPEN.



SKATE
ISS NATUURLIJK, MAAR DAN MOETEN ZE DIE SCHERMPJES WEL GROTER MAKEN. NU PAST PIERRE'S GROTE TEEN ER NIET EENS OP.



SARA
06? JA, DAT IS EEN GOEIE FILM VAN THEO VAN GOGH MET ARIANE SCHLUTER EN AD VAN KEMPEN IN DE HOOFDROL.

laatste kans

Soms denk je iets heel wezenlijks aan je blad toe te kunnen voegen. Vaak blijkt dan achteraf dat het gewoon iets is waar je lezers al maanden, zo niet jaren, om vragen, maar laat ons ook eens af en toe denken dat we zelf goede invallen hebben.
Als we willen, kunnen we met gemak tien Yo! Posts (of is het Yo! Posten?) vullen met brieven die gaan over door ons geschreven reviews. Hoe we het wel niet in ons hoofd halen om deel 3 van spel X een 84 te geven in plaats van een 87. En of die 47 voor dat andere spel niet eigenlijk een 74 had moeten zijn?
Na de zoveelste brief dachten we iets geniaals bedacht te hebben, in de vorm van Second Opinion. We hadden de PTT dan ook al ingelicht, omdat het aantal postzakken dat hier dagelijks afgeleverd ging worden minimaal zou verdubbelen. Ook hebben we alle providers van Nederland bij elkaar geroepen; het aantal e-mailtjes dat door virtueel Nederland verplaatst zou worden, zou minimaal verdrievoudigen, en of ze maar even maatregelen zouden willen nemen om een goede aflevering te kunnen garanderen.
Maar wat gebeurde er de eerste dag na de eerste oproep in Power Unlimited nummer 4? Helemaal niets, de tweede dag ook niet en dat 'niets gebeuren' ging maar door en door. We werden er hier helemaal wild van. Uiteraard belden we meteen met de PTT en de tientallen internetproviders. Dat we ze nog zo gewaarschuwd hadden en dat alweer bleek dat ze hun zaakjes niet op orde hadden. Ze beloofden het dan ook tot op de bodem uit te zoeken, wat inmiddels gebeurd is, en wat bleek? Jullie stuurden niets in!!!!
Net voordat dit nummer afgerond was, begonnen de eigengemaakte reviews echter binnen te druppelen. Net te laat om er in dit nummer nog iets mee te kunnen, maar goed: het feest komt dan toch op gang. Vanaf volgende maand dus de eerste Second Opinion. Maar blijf schrijven en sturen, want een rubriek opheffen is nog gemakkelijker dan er een beginnen. Jullie zijn gewaarschuwd!

MARK





COVERVIEW



Als eerste magazine in Europa mocht de PU in Birmingham een review versie testen van Operation Flashpoint. Deze warsim van Codemasters biedt een combi van graphics en gameplay die je het idee geeft daadwerkelijk in een hedendaagse oorlog te zijn beland.

SPECIAL REPORT



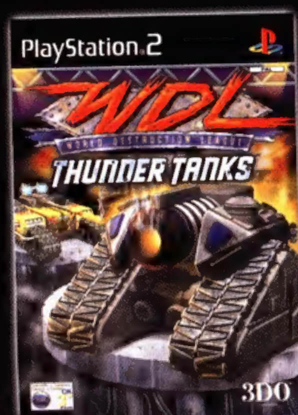
Volgens de Japanse pers is de GBA zo'n beetje de perfekte spelcomputer. Onder het motto 'eerst zien dan geloven' namen Jeroen en J.J. Nintendo's nieuwste hand-held stevig onder handen. Beiden zijn van mening dat het allemaal niet zo perfekt is als door de Japanners beweerd.

SPECIAL REPORT



Activision is een van de grote jongens in de gamesbizz. De makers van onder andere Tony Hawk wilden PU graag laten zien wat ze de komende maanden voor iedereen in petto hebben. We vonden Dre zo gek om een driedaagse trip naar Californië te ondernemen...

Our PS2™ toppers!























Soon available:



3DO



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 6 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES...



P32 Halo
Als een van de eerste gamers ter wereld kreeg Jan de kans om met Halo (en Munch's Oddysee) te spelen op de Xbox. Er zal alles aan gedaan worden van deze game een launchtitel te maken... een ijzersterke launchtitel.



P34 Grand Theft Auto 3
GTA 3 zal eerst op de PlayStation 2 uitkomen maar ook PC gamers zullen eind van het jaar kunnen genieten van deze topper in wording, die helemaal in 3D is gemaakt. Driver zou wel eens van z'n troon gestoten kunnen worden.



P40 Desperados
De makers van Desperados hebben goed naar Commandos gekeken maar het gebrek aan originaliteit wordt volledig goed gemaakt door de uitzonderlijk sterke gameplay en de perfekt getroffen Western sfeer.



P43 / 63 / 67 Alone In The Dark 4
Sfeer; dat is waar het om draait in de Alone In The Dark, The New Nightmare. Helaas moet er zoveel gelezen en gepuzzeld worden dat het angstzweet in de bilnaad te vaak de tijd krijgt om op te drogen.



P44 Tribes 2
Tribes 2 is de beste teambased online shooter van dit moment. Deze intense game toont volgens Jan aan dat PC online gaming een niveau heeft bereikt waar consoles de eerstkomende jaren niet aan kunnen tippen.



P48 Emperor: Battle For Dune
Van de makers van C&C komt een spectaculaire 3D strategiegame waar we maar liefst vier pagina's voor hebben ingeruimd. Het is dan ook een keizerlijke game met tonnen aan zeer gevarieerde gameplay.



P55 Formula One 2001
De F1 koning van de PSX houdt ook op de PS2 zijn reputatie in ere. De controles zijn wat tricky maar als je het 'stokje-sturen' eenmaal onder de knie hebt, is het echt een hele dope racer.

■ INHOUD



■ POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

YO SKATE!

Afgelopen maandag was je te horen op StuBru bij The Hop met Krewcial en DJ Lefto. Op zich al een aardig programma (net zoals de rest bij StuBru... beter dan alle NL-zenders bij elkaar), maar deze uitzending was zeker speciaal omdat Extince en jij op bezoek waren. Eigenlijk heb ik verder heel weinig met hiphop, rap, Extince of Skate the Great of wie dan ook. Desondanks klonk het allemaal bijzonder goed en vandaar dat ik deze mail ook stuur.
Waarom zeg je dat onderbetaalde redactiebaantje van je niet op en word je fulltime artiest? Waarschijnlijk is dit een ontzettend domme vraag waar ik dan terecht ook een dom antwoord op krijg, maar het was iets wat ik me afvroeg. Dus ik zou zo zeggen: "ga zo door en zet 'm op" (tot zover mijn ik-ben-je-vader-imitatie).
Ferdi, Internet

Onderbetaalde redactiebaantje??? Hoor eens, Snuitje Snotkoker, Skate weet best dat als ie bij de PU stopt, hij z'n Porsche ook weer in moet leveren.

LANG WACHTEN

Ik heb een vraag. Ik wacht nu al een tijdje op de X-Men titels voor de N64. Deze moeten er volgens mij wel komen. Zijn ze gecanceld of komen ze er nog aan? Ik hoop dat jullie hier mij kunnen helpen. Oh ja, de nieuwe style van de PU is veeeel beter!
Nick Harms, Internet

*Sorry dude maar zo te zien heb je het verkeerde spelsysteem.
Voor zover wij weten, zullen de X-Men titels namelijk alleen op de Game Boy Advance en de Gamecube verschijnen.*

MOEILIJK MOEILIJK

Hier ff een mail van een trouwe PU lezer. Ten eerste, ik vind jullie blad gewoon flex to da max! Die vorige versie van jullie blad was al gewoon supergladjes maar dit nieuw gestylde blad is gewoon de bom!!!
Maar genoeg geslijmd over jullie blad, ik zat te denken wat kan ik nou 't beste doen? Een PlayStation 2 kopen of nog ff wachten totdat de Xbox uitkomt? Ik weet 't niet meer omdat ik een vriend heb met een PS2, maar ook een vriend die de hele tijd aan mijn kop zit te zeiken over hoe geweldig de Xbox wel niet is. En als ik een Xbox zou kopen, hoe duur is ie dan en wat kosten de games? Ik ben eigenlijk ook nog steeds vertrouwd met de grijze rakker: de nog altijd heilige PlayStation. Nou geef alsjeblieft je opinion aan deze wanhopige gamer.
Hans Geeratz, Internet

Thanx for the comps, Hans! Tja, we verwachten uiteraard een hoop van onze blauw-scherm-gigant, maar aan de andere kant denken we ook dat tegen de tijd dat de Xbox uitkomt SSX allang ruim overtroffen is. Daarbij zul je in het geval van de Xbox nog zeker tot de eerste helft van 2002 geduld moeten hebben. Over de prijs van zowel de Xbox als de games is helaas nog niets bekend. Kortom, jouw vraag is simpelweg nog niet te beantwoorden.

FAN

Komt Buffy ook op de PlayStation en kunnen jullie een stuk over Buffy in PU zetten met cijfers?
Tim Hogeweg, Internet

Iets zegt ons dat jou interesse meer naar de doos dan naar het spel uitgaat!

GE-HER-LAY-OUT

Hallo, ik ben nu al drie jaar lid van jullie blad en ik vond het nu toch wel tijd om eens wat van me te laten horen. Jullie blad is namelijk in de laatste drie jaar ernstig veranderd. Er zijn ten eerste nogal wat mensen weg, jammer maar helaas.
Ten tweede is het blad ik geloof wel drie keer ge-her-lay-out. Op zich redelijk positief, alleen toen ik lid werd waren er nog bijna tien pagina's aan nieuws in jullie blad, nu nog maar zes.
Het ziet er wel allemaal vet uit. De humor is al die jaren godzijdank hetzelfde gebleven want anders zou ik nu niet meer lid zijn. Keep de humor up!!!!
Levi Smulders, Utrecht

Je loopt zeker een paar nummers achter, want vanaf het gerestylde nummer hebben wij een stuk of tien pagina's nieuws. Uit de Domstad hè?

NEVERQUEST

Niets te klagen over jullie blad, maar wel gigantisch veel over Sony. Ik heb ongeveer een half jaar geleden Everquest gekocht omdat het zooooo'n super spel zou zijn volgens Sony en hun mooie website over dat spel.
Het ziet er ook wel leuk uit allemaal, maar waar die eikels dus ff niet aan hebben gedacht (zullen ze wel expres gedaan hebben) is ff fijn op de doos vermelden dat je een creditcard nodig hebt om te kunnen spelen. Ze denken toch niet dat heel gamend Nederland tussen de 16 en 20 jaar een creditcard heeft of zo?
En ik heb er nog steeds niets over gehoord dat je met je bankpas binnenkort ook kan betalen. Ik vind het echt zwaar klote van ze!
Dus misschien weten jullie hier wat meer over of andere lezers? Ik hoop het wel want ik ga toch zeker geen creditcard halen voor één simpel spelletje.
Donny Warmer, Internet

We hebben het even voor je nagekeken, maar op de doos van Everquest staat toch echt dat je een creditcard nodig hebt. Dat betekent echter nog niet dat wij het er mee eens zijn dat je al snel twee tientjes per maand neer moet leggen om deel te kunnen nemen aan dit online-only spel. Daar kunnen sommigen dan ook nog eens hun telefoontikken bij optellen. In Amerika zijn er echter een dikke 300.000 deelnemers die dat bedrag elke maand diggen. Reken maar uit wat dat oplevert! Als wederdienst posten de makers wel regelmatig nieuwe werelden en personages. Trek je dit principe niet, dan kunnen we je slechts aanraden Asheron's Call óók te laten liggen. Dit spel vraagt namelijk ook om een creditcard.

STRAK IN M'N TRAININGSPAK

Zeg es ff, wie van de redactie houdt er eigenlijk van Hardcore en Gabbermuziek?
Jelle Gootjes, Internet

Zeg Jelle, laten we je vertellen; weliswaar hebben velen van ons geen haar maar vellen, echter wel genoeg hersencellen om ons gehoor niet te laten kwellen!

HOOTERS!

Ik hoop dat dit bericht nog op tijd komt want ik heb hier een héél dringende mededeling! Ten eerst was ik natuurlijk hartstikke blij toen de nieuwe PU op de mat lag. "Wow, dat is inderdaad een hele verandering, die nieuwe PU." Ik bladerde en las hem eens goed door. Het was wel effe wennen maar het was zeker een verbetering.
Ik had hem dus net uit toen mijn oog viel op de cover. En wat zag ik: verscholen achter een commando stonden toch heel duidelijk twee borsten, tieten, prammen, hooters, boobs of hoe je ze ook wilt noemen. En toen drong het tot me door. De PU is voornamelijk een jongensblad, terwijl ik vind dat er ook wel wat meiden mee moeten gaan met de gameswereld. Ik weet dat er veel meisjes zijn die gamen nou niet echt leuk vinden maar dan moet de PU ook de moeite doen om die paar meiden wat meer aan te trekken met wat meer mannen op de voorpagina. Ik hoop dat jullie het daarmee eens zijn.
Michel, Rick en Lara, Internet

Als je naar de cover van dit nummer kijkt, zul je zien dat we jullie raad ter harte hebben genomen. Het beeld geeft weer hoe de twee mannen (in de jeep en de heli) de andere man in de tank van verstikking redden. Als je goed kijkt, zie je namelijk hoe de kerel in de jeep het vastzittende slot van het luik stuk schiet zodat de inzittende gozer naar buiten kan, terwijl de heli ervoor zorgt dat de tank niet het water in rijdt, door de rupsbanden kapot te schieten. Allemaal mannen dus, en ze doen nog lief tegen elkaar ook!

BRIEF VAN DE MAAND

Nieuwe PU, nieuwe prijzen. Ook deze maand wint de schrijver van de Brief van de Maand geen stuurtje meer maar krijgt hij of zij een Free Record Shop waardebon ter waarde van ƒ 100,-.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

DE MOEITE NIET WAARD

He PU redactie, eerst de vraag waarvoor ik jullie mail: komt Rogue Spear nog uit voor de PlayStation? Ik zoek me nu al de hele maand helemaal wezenloos naar dat spel. Overal is het voor de PC maar nergens voor de PlayStation. Het enige antwoord dat ik krijg is: die krijgen we nog, de eerstvolgende levering is in ... mei!!

Wat is dat nou voor zooi? Zo gaat de leukigheid toch wel van het spel af. Dat Ubi Soft moet zich nou eens aan zijn woord houden want dit is niet de eerste keer. Of je hebt het spel op tijd af of je vertelt niet steeds dat het spel komt tot dat het echt af is.

Irene Hoogendorp, Amsterdam

Hé Irene, zoals je op pagina 63 kunt lezen is het spel niet eens de moeite van het zoeken waard, laat staan de irritatie. Voor wat betreft je laatste opmerking kunnen we melden dat we het er helemaal mee eens zijn (het gebeurt bij nagenoeg alle games) maar de hoop dat dat ooit nog eens gaat veranderen, hebben we inmiddels verloren.

SNEU

Ik mail ff om wat mensen af te kraken. Ik wil ff zeggen dat die mensen die jullie mailen of schrijven en die dan een of ander zielig lulverhaal op gaan hangen om zo'n stuurtje te krijgen wel verschrikkelijk sneu zijn. Oké, zo'n stuurtje is mooi maar je verlaagt je toch niet naar zo'n niveau. Oh ja, ik doe dit natuurlijk niet om zelf zo'n ding te krijgen als jullie dat denken.

Niels Dekker, 't Harde

Welk stuurtje?

WIE, WAT, WAAR?

Yo gasten, ik heb een paar vragen voor jullie.

1: Wanneer komt de Gamecube in Nederland uit?
2: Wanneer komt de Game Boy Advance in Nederland uit?
3: Waar en wanneer vindt de E3 beurs plaats?
4: Kunnen daar ook gamers (burgers) naar toe?

Jeroen, Bladel

1: Hij staat nu gepland voor Q2 2002
2: 22 juni (zie PU 5!)
3: Mark, Niels, Jan, J.J., Dre en Boris zijn net terug uit LA! (zie PU 7)
4: Nee, alleen boeren en buitenlui

GEEST-VERSCHIJNING?

Ja ja, ik heb met de "god" van de PU, de alom beminde Mortal Marcel gesproken op het Powerweb. Ik heb hem gezegd dat hij jullie nog eens een briefje moest sturen. Hij heeft dat gezworen op alle spellen die een 9 hebben gekregen in de PU, en tevens dat hij jullie een briefje zou sturen (of e-mail). Ik zei dat ik zijn naam in de eerstvolgende PU wou zien pronken in de Yo!Post. Als alles goed gaat moet er dus nu in de volgende PU naast "de brief van de maand" van een zekere Nemesis, de brief van de gamesgod staan. Hehe, hopen maar...

Nemesis, Steenokkerzeel (België)

Zoals je ziet pronkt zijn naam wederom in de Yo! Post en zoals gevraagd zelfs naast die van de Brief van de Maand! Zo goed toch?

MINPUNTJE

Ik vind jullie blad vet, cool geweldig, gaaf, leerzaam, mega, tof, dope, knallend, spectaculair, fantasievol, kleurrijk, krankzinnig, verbluffend, flitsend, beroemd, uitstekend, fraai, super uitgebreid, top, verslavend, gevarieerd, een lust voor het oog, steengoed, heel erg diep, geweldig afgewerkt, humoristisch, bekend, oneindig, gewoon dé bom!

Oftewel hét ultieme gamesblad!

Bas Stoker, Emmen

Je bent 'ijzersterk, buitengewoon, groots, magnifiek, geestig, fantastisch, grandioos en heftig' vergeten maar vooruit, we nemen het je voor deze keer niet kwalijk.

LINK!

Ik heb een PSX en een PS2. Dus toen dacht ik, laat ik eens tegen een vriend Red Alert Retaliation gaan spelen door ze met elkaar te linken maar ik zag in de PS2 nergens een geschikte ingang. Hoe zit dit; zijn er nog andere stekkertjes of zo, of is het gewoon niet mogelijk?

Maurice van de Berkt, Bunschoten

Oei Maurice, ik vrees dat je de andere Bunschotenaren een beetje aan het blozen hebt gemaakt. Voor alle duidelijkheid, de games en hardware van de PSX kunnen ook op de PS2 gebruikt worden (dat noem je backwards compatible), de machines zelf met elkaar proberen te linken is een beetje link.

BRIEF V/D MAAND

TEAM PLAY

Het is weer avond, ik zet de rode knop om en m'n kamer komt tot leven. De machines ronken, de LED's knipperen en de disks gaan draaien. Maar wat nu, weer een spelletje? Een leuk plaatje maken in Photoshop? Verder werken aan m'n monster in 3D Max?

Zoals zovelen ben ik niet alleen gek van spelletjes spelen maar koester ik ook de droom om ooit zelf spelletjes te maken. Ik ben dan ook druk bezig met een stage bij een game-developer en hoop er in de toekomst verder mee te kunnen. Tot die tijd zal ik zelf, in m'n vrije tijd, achter m'n computer moeten kruipen om iets te maken. En dat valt niet altijd mee, aangezien ik ook het liefst een spel zou maken en je dat dus echt niet in je eentje kunt doen. Het leukste, handigste en vooral meest produktieve zou zijn om iets te maken met meerdere mensen... andere lezers wellicht. Mijn idee is daarom ook om een soort community op te zetten waarin jong talent hun kennis kan delen met elkaar om zo samen iets moois te maken. Het idee van Robin van der Kuyl (Yo! Post; april 2001, nr. 4, jaargang 9) was zeker niet gek, en ik werd vooral getriggerd omdat hij zei dat ook hij bezig was met 3D. Op internet zijn wel wat communities te vinden, maar echt veel zijn het er niet en vaak zijn ze toegespitst op een spel (Quake, Half-Life) of iedereen woont aan de andere kant van de wereld. Ik hoop zo snel mogelijk zelf ook een website te gaan bouwen, wat een verzamelplaats zou moeten worden voor informatie over het maken van games en 3D graphics/animaties (zin om te helpen?). Het is gewoon verdraaid moeilijk om andere mensen van mijn leeftijd (22) te ontmoeten die hier ook mee bezig zijn. Iedereen zit altijd maar suf op z'n zoldertje. Ik hoop dat jullie deze brief plaatsen zodat ik iedereen die interesse heeft in het maken van een spel of alles wat ook maar enigszins met games te maken heeft, kan vragen mij te mailen op m_elk@hotmail.com. Let's work together!

David Buzzi | Rotterdam

Natuurlijk plaatsen wij jouw brief, David. Sterker nog, je mag voor ƒ 100,- wat 'studiemateriaal' gaan halen. Hou ons op de hoogte ennuh, als je straks lead-designer van hét softwarehuis bent, denk dan ook nog eens aan ons!

LEKKER BELANGRIJK!

Jullie blad is echt onwijs gaaf geworden, man! Ik heb alleen een paar vraagjes voor jullie.

1: Dre waar is je zonnebril?
2: Ruben, Bjorn en Thomas, wat is er nog meer in het leven dan PU?
3: Voor welke clubs zijn jullie?
4: Wat voor cijfer geven jullie de vernieuwde PU?
5: Kom ik in Yo!Post?

Jesse Gruiters, Internet

1: Naast Mien d'r feestneus
2: Oneindige leegte
3: H.B.O.K. (Het Begon Op Klompen)
4: Graphics 9, Sound 0, Gameplay 10
5: Weinig kans

B&W

Hier ff een paar vraagjes over Black & White, ik hoop dat jullie ze kunnen beantwoorden. Aangezien Jan Black & White heeft gereviewd vraag ik het aan hem.

1: Zijn er cheats voor B&W, ik kan er namelijk geen vinden?
2: Hoe lang duurt het voordat je beest groot is?
3: Weet je hoeveel miracles er zijn?

Rens, Weert

Pfff, voor deze vragen maken we Jan niet eens wakker:
1: Kijk op pagina 75
2: Lang, maar hoe vaker je speelt, hoe sneller hij opgroeit
3: Veertig stuks

L'INFORMATION DE PLAYSTATION

Wij zoeken informatie over de geschiedenis van computerspelletjes. En de geschiedenis van de PlayStation 1 & 2 etc. voor een spreekbeurt. Nou motten we effe weten of dat te vinden is.

Dus help ons!

Gregor Dingeldein en Lars van Haastrecht, Mareil Marly (Frankrijk)

Ahh, oui, certain, et vous aussi, c'est frais... pom, pom, pom....
Le PSX etait introduit avant le PS2!

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Vergeet Jan eindelijk eens niet zijn ticket of paspoort mee te nemen, wordt er een passagier achter hem in het vliegtuig onwel. Jan's kennis van Theme Hospital bleek vervolgens ontoereikend. De man bleef tot het eind van de vlucht naar Londen geel.
■Rare schijnt bezig te zijn met maar liefst zes titels voor de Gamecube. Hier zouden sequels op Perfect Dark en Conker's BFD tussen zitten. Tip voor Rare, meldt dit zo snel mogelijk bij Atoll Soft, dan weten zij op tijd dat ze Conker's BFD 2 moeten uitgeven.
■Mocht je bang zijn dat Nintendo in navolging van Sega ook stopt met het maken van consoles, vrees dan niet. Ze hebben nog zo'n 15 miljard gulden op de bank staan. En dat is zo'n beetje in dezelfde orde van grootte als Ed's aandelenpakket.
■Het beeld dat we in Nederland niet meedoen in de gamesbizz, mag zo langzamerhand wel bijgesteld worden. Steeds meer buitenlandse developers maken gebruik van Nederlandse programmeurs en artists. Speel je straks Soul Reaver 2 op de PS2... is gemaakt door Nederlanders, Black & White... kende een groot aantal Nederlandse jongens, Unreal 2... heeft Nederlanders in het team en ook Namco maakt graag gebruik van ons kaaskoppen.
■Maar net nu we een beetje naam gaan maken, verneukt Davilex weer de boel. Ze gaan internationaal met Europe Racer. Zie je het al voor je; staat een Amerikaan in een gamesshop met de nieuwe Zelda en Europe Racer in handen. Zegt ie: well, I want good quality, up to date graphics and fatt ass gameplay, so I take... this Davilex stuff. Yeah right.
■Als je wil weten waarom J.J. en Ed de racegames doen en niet Jan, dan zegt Jan's 'ongelukje' met zijn wagen genoeg. Een tandwiel van de koppeling brak onlangs af en schoot kriskras door het motorblok van zijn Rover heen. Schade ruim 5000 piek.
■Was toch leuk geweest, de halve finale Champions League tussen Arsenal en Deportivo la Coruna. Dreamcast tegen Dreamcast. En dan te bedenken dat PlayStation de Champions League sponsort.
■De PU Awards en met name de uitverkiezing van Red Alert 2 tot game van het jaar, is op het internet niet ongemerkt voorbij gegaan. Op gamessites als Gamez.nl, Gamened.com en Gamesen.nl werden we beschuldigd van onder meer omkoping, slechte smaak, gebrek aan gameskennis en arrogantie. Hoe zijn ze daar in hemelsnaam achter gekomen!
■Nu kunnen wij best wel tegen kritiek, kijk alleen maar naar het forum waar we ons elke dag weer gratis verrot laten schelden, maar van één bepaalde site wordt Ed toch wel erg nerveus. En dat is Gamen Ed.com.

■ GOED EN SLECHT NIEUWS UIT JAPAN / GC

Namco beschouwt de Gamecube als een van haar 'target' consoles, en dus kunnen we aardig wat spellen verwachten. We hopen zelf op titels als Soul Calibur 2, een echt nieuwe Ridge Racer, Tekken 4 en een poort van de PS2 platform hit Klonoa 2. Pac-Man mag Namco deze keer gerust thuis laten.
Sega heeft verklaard alle nieuwe consoles te steunen maar terwijl er voor de PS2 en de Xbox al aardig wat games zijn aangekondigd, blijft het stil rond de Gamecube. Sega zegt echter dat het goed komt. Op de E3 beurs gaan ze waarschijnlijk een hoop titels bekend maken (misschien de RPG die ze volgens geruchten samen met Nintendo maken). Bovendien streeft Sega er naar, de meeste van hun spellen op alle drie de consoles uit brengen.
De producer van Konami's vette horror spel Silent Hill 2, laat weten dat hun game waarschijnlijk niet op de Gamecube verschijnt. Konami vindt Silent Hill te gruwelijk voor de jonge gamers die de Gamecube kopen... Vreemd genoeg heeft Konami voor de GBA wel een Silent Hill titel uitgebracht!!??

■ NIEUWE VERSIE GAMECUBE CONTROLLER

Op de afgelopen Game Developers Conference in San Jose liet Nintendo een nieuwe versie van de Gamecube controller zien. Hij week op een aantal punten af van de controller die vorig jaar augustus op Nintendo's Spaceworld show te zien was.
Ten eerste zijn de handvaten verlengd, zodat je alle ruimte hebt om je vingers kwijt te kunnen. Ten tweede is de bovenkant van de stick, waar je de duim op moet leggen, groter gemaakt voor meer grip. De onderkant van de stick is net als bij de DC en PSX bolvormig, zodat de stick niet zo snel zal slijten als bij de N64.
De d-pad is wat kleiner en wat hoger gemaakt, zodat je hem lekker kunt indrukken.
De onderste helft van de controller is fraai doorzichtig en bevatten de ingebouwde rumble 'motoren'.
Waarschijnlijk is dit echter niet de laatste versie van de GC controller.
Volgens Nintendo zullen ze tot vlak voor de release proberen hun controller te verbeteren. Bovendien is er door Nintendo gefluisterd dat er nog een speciale feature op de controller zou komen.
Voor alle duidelijkheid, het plaatje rechts is de nieuwe controller.



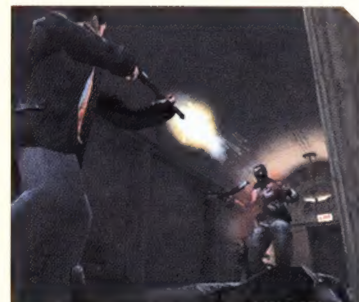


■ MAX PAYNE

Nieuwe screenies van Max Payne. Nog effe volhouden mannen, hij komt er echt aan over een maandje of twee!









■ INDREMA DOWN AND OUT

Had J.J. het toch even flink mis toen hij vorig jaar aankondigde dat er een nieuwe console aan zou komen, genaamd Indrema. Het apparaat is niet meer.
Op de E3 2000 kreeg J.J. voor het eerst info over deze snelle Amerikaanse home-entertainmentset die gebruik maakte van het Linux besturingsysteem. Het Open Source karakter zorgde er voor dat iedereen er spellen voor zou mogen maken.
Directeur John Gildred meldde J.J. trots dat Indrema volgend jaar een net zo dikke stand zou bezitten als Sony en Microsoft.
Hoe ver konden ze er naast zitten. Een fors gebrek aan geld zorgde er voor dat het veelbelovende apparaat nooit het leven zag in Europa.
En dat is met name jammer voor hardcore gamers; het Open Source karakter van de Indrema (iedereen mocht er voor produceren), had er voor kunnen zorgen dat kleine developers weer eens rustig aan ambitieuze games zouden kunnen sleutelen, zonder last te hebben van loodzware licenties en in hun nek hijgende publishers.
De gamesbizz bleek echter onverbiddelijk; zonder het geld van de big boys krijg je geen voet aan de grond.



BLACK & WHITE PERIKELEN / PC

We hadden wel verwacht dat Black & White veel zou los maken bij de gamers (verkoop ligt op 2000 spellen per dag) maar dat onze post momenteel voor 60% bestaat uit vragen over B&W, verbaast ons toch wel. Helaas is veel van de post niet erg positief, er spelen namelijk een paar probleempjes...
Het eerste probleem blijkt de lokalisatie. Al jaren roepen we hier dat games niet gelokaliseerd dienen te worden. Nederlandse hardcore gamers vinden Engels veel cooler klinken dan hun eigen moerstaal. Dat EA de boel desondanks liet vertalen en inspreken, kunnen we best begrijpen. Immers dat is het beste middel om de grote massa, die liever in het Nederlands speelt, aan te trekken. Dat ze echter de hele Engelse versie van de CD afhaalden, vinden we onvergeeflijk. Nu moeten wij het met een duffe Yin en Yang doen, in plaats van de coole Engelse voiceover.
De post die EA kreeg was vernietigend. De stemmen waren 'irritant, kinderachtig en niet sfeervol'. EA Nederland had er het volgende over te zeggen: "Het zijn met name de hardcore gamers die het spel in het Engels willen spelen. De massa klaagt er niet over en vindt het juist fijn dat alles in het Nederlands is. Zo kunnen die ook makkelijk op weg komen in de game. Dat de Engelse tekst weggehaald is, komt omdat het spel anders op twee disks gezet had moeten worden."
Desondanks komt EA de hardcore gamers tegemoet. Je kunt je 'Nederlandse game' omruilen tegen een Engels exemplaar door het spel in een gefrankeerde enveloppe op te sturen naar EA Nederland zonder het DVD-doosje (EA Nederland, Boompjes 40, 3011XB, Rotterdam). Binnen een paar dagen krijg je dan een Engelse disk thuis. Als je geen zin hebt om een enveloppe te sturen, kun je de Engelse spraak ook downloaden van *www.wxs.nl/planet/0,1114,75_1076_98568,00.html*. De patch is wel een dikke 90 Mb.
Een heel ander probleem was het feit dat de nieuwste creatie van Molyneux op een heleboel configuraties niet goed bleek te werken. Met name oudere videokaarten schijnen de game niet lekker te ondersteunen. Als het goed is, moet er inmiddels een uitgebreide patch op het internet staan die de ergste problemen gladstrijkt.
Gelukkig is er ook leuk nieuws te melden rond Black & White. Er zijn al veel gratis goodies down te loaden zoals nieuwe wezens (Paard, Jachtluipaard, Mandril).
Surf daarvoor naar: *www.planetblackandwhite.com.*

EINDELIJK WEER NIEUWS ROND DUKE NUKEM / PC

Wanneer de game nu eindelijk het licht ziet, blijft een groot vraagteken maar het vele nieuws dat over het spel binnendruppelt geeft ons hoop.
Zo kunnen we melden dat Duke Nukem 4 Ever, Direct3D Only zal zijn.
Een slimme move van 3D Realms, aangezien bijna iedere videokaart Direct 3D ondersteunt. De programmeurs waren wat minder blij omdat de UT engine normaliter het beste draait op Glide.
Verder zal de Singleplayer mode veel meer dan het standaard ren en knal festijn worden.
De vele scripted sequences, gebeurtenissen, puzzels maken dat de eerder genoemde Multiplayer Co-op mode gecanceled is. Dat werd te complex, aldus de makers.
3D Realms belooft een paar weken voor de release een demo op het internet te plaatsen.

YOUNG OLYMPIANS / GC

Saffire Corporation is al een tijd bezig met drie spellen voor de Gamecube en eentje voor de GBA. Op dit moment is er maar één GC spel bekend: Young Olympians: Mythos.
Volgens het verhaal in het spel waren enkele Griekse goden duizenden jaren geleden de aarde aan het vernietigen. Dit stond oppergod Zeus nogal tegen en hij stopte alle vervelende goden in de onderwereld. Lange tijd later vonden archeologen een deur en toen ze deze nietsvermoedend openden, werden de kwade goden bevrijd en was de aarde opnieuw verdoemd. Om de wereld te redden stuurde Zeus deze keer vijf jonge goden er op af.
YO:M is een action beat'em up met RPG elementen. In redelijk grote 3D arena's is het de bedoeling om met ofwel de goede ofwel de slechte goden elkaar af te slachten. Daarbij krijg je hulp van handlangers en dus zullen er meerdere characters tegelijk met elkaar vechten.
De RPG elementen bestaan uit het behalen van experience points.
Tijdens de battles kun je harde klappen uitdelen of wapens en toverspreuken inzetten. Hopelijk maakt dit spel duidelijk dat er voor de GC ook goede en originele beat'em ups worden gemaakt.



NEWSFLASH

■De eerste afzeggingen voor de E3 druppelen alweer binnen: Doom 3 en Team Fortress 2 zullen, na eerdere positieve berichten, niet te zien zijn op de E3.
■Duke Nukem Forever zal wel te zien zijn al is het slechts in de vorm van een lange rolling demo met ingame footage.
■Er is een multiplayer patch van Heavy Metal F.A.K.K. 2 geleaked op het internet. Wil jij met rondborstige Julie fraggen, ga dan naar http://fakk2.moonwind.org/
■In tegenstelling tot eerdere berichten zal Soldiers Of Fortune geen gebruik maken van de Doom engine maar van de Quake III engine. Nou, dat wordt evengoed nog wel bloody smullen.
■De Tomb Raider movie trailer is online bij Apple. Check het op www.apple.com/trailers/paramount/tomb_raider/
■MadKatz, InterAct en Pelican hebben gemeld accessoires te zullen gaan maken voor de Gamecube. Verwacht dus een hoop controllers, memory cards en stuurtjes.
■De ene na de andere titel wordt op de Xbox aangekondigd. Spiderman, Tony HawkX en Soldier of Fortune zijn er drie. Inderdaad, allemaal Activision titels.
■Casper -het vriendelijke spookje- wordt door TDK Mediactive tot leven gewekt op de PS2. Geestig.
■THQ heeft aangekondigd hun populaire WWF worstelspellen naar de Gamecube en Game Boy Advance te brengen. Waarschijnlijk zul je de twee versies met elkaar kunnen linken.
■Mission Impossible komt eraan en wel op de Xbox en de PS2. De eerste spionagekraker van Infogrames viel wat tegen maar het concept staat natuurlijk nog steeds als een huis.
■In de categorie add-ons, expansion packs en uitbreidingen binnenkort in de shops: Majesty: The Northern Expansion, Baldur's Gate: Throne Of Baal en Magic & Mayhem: The Art Of Magic.
■Ubi Soft heeft officieel verklaard op dit moment 22 spellen voor de PS2, 19 voor de Gamecube, en 17 spellen voor de Xbox in ontwikkeling te hebben.
■Crouching Tiger, Hidden Dragon komt op PC, Xbox, PS2 en Dreamcast. Voor de verandering komt nu eens eerst de PC versie uit (eind dit jaar) en in de loop van volgend jaar pas de console games.
■EA gaat de distributie doen van Anno 1503, het vervolg (een prequel) op Anno 1603 dat door Infogrames gedaan werd.
■De stem van Solid Snake in MGS zal terugkomen in deeltje twee van MGS.
■EA komt binnenkort met een rugbygame voor de PS2. Of die ook in de Benelux is echter maar de vraag, rugby leeft niet in de lage landen.

TOP 10 PC

1	(-)	Black & White
2	(-)	The Sims Party
3	(-)	Desperados
4	(-)	Settlers 4
5	(-)	Tribes 2
6	(1)	The Sims + Sims: Het Rijke Leven
7	(-)	Cossacks European Wars
8	(3)	Half-Life Generations
9	(6)	Fate of the Dragon
10	(2)	Severance: Blade of Darkness

TOP 10 PLAYSTATION

1	(-)	Unreal (PS2)
2	(1)	Final Fantasy IX (PSX)
3	(-)	Zone of the Enders (PS2)
4	(-)	Quake 3 Revolution (PS2)
5	(-)	Resident Evil Gun Survivor (PSX)
6	(-)	UEFA Challenge (PSX)
7	(-)	Summoner (PS2)
8	(-)	ISS Pro Evolution 2 (PSX)
9	(-)	Medal Of Honour: Underground (PSX)
10	(-)	Colin McRae 2 (PSX)

TOP 10 NINTENDO

1	(-)	Banjo Tooie (N64)
2	(-)	Pokémon Silver (GBC)
3	(-)	Pokémon Gold (GBC)
4	(-)	James Bond: Goldeneye (N64)
5	(-)	Teigetjes Honingjacht (N64)
6	(10)	Donkey Kong Country (GBC)
7	(3)	Zelda: Majora's Mask (N64)
8	(7)	Mario Tennis (N64)
9	(-)	Tony Hawk Skateboarding (N64)
10	(-)	Battle Tanx (GBC)

In samenwerking met Dutch Interactive Charts © MultiMediaMarkt / I-Mediate.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Wij hebben hem nog niet binnen maar The Bouncer scoorde in de VS al een nieuw record. Reviewers van Computer & Videogames deden er precies 56 minuten over om het spel uit te spelen. Jeroen heeft aangekondigd het in de helft van de tijd te gaan doen.

■We weten niet helemaal zeker of we dit serieus moeten nemen maar er schijnt momenteel gewerkt te worden aan een vervolg van het in de VS en Japan geflopte Conker's Bad Fur Day. Het gaat Conker's Other Bad Day heten. Aan de N64 van Europa de taak om het spel hier ook niet te laten floppen. Buy it! Het is echt leuk.

■Konami heeft bekend gemaakt dat er tot de launch van MGS 2 geen nieuwe screens meer vertoond gaan worden. We zijn benieuwd hoe lang ze woord houden.

■Microsoft is een alliantie aangegaan met Taco Bell, Amerika's grootste taco-boer. Dat wordt dus oppassen als je een hap neemt, aangezien er voortaan mini Xboxjes in je Taco kunnen zitten.

■Sony kon natuurlijk niet achterblijven. Samen met Pepsi Cola en Landrover sponsoren zij de Tomb Raider-film. Arme Jolie, die zuipt zich dus voor de rest van haar leven misselijk aan de Pepsi om vervolgens over haar nek te gaan in een Landrover.

■Check http://tuxbox.50megs.com/ eens uit. Een paar gasten willen de ultieme gamesmachine gaan ontwerpen. Hilarische shit, waarvan we maar niet weten of het nu serieus bedoeld is of niet. Maar goed, dat gevoel hebben veel lezers ook bij sommige van onze reviews, dus...

■Kijk, dit horen we nu graag; een Engelse rechter veroordeelde twee illegale kopieerders tot twee jaar bak. Maar niet nadat hij had gemeld dat deze misdaden begrijpelijk waren, aangezien games gewoon te duur waren. Zal hij even populair bij zijn zoontjes zijn.

■Ja lekker zeg, wil Sony de prijzen van de PS2 gaan verlagen, beginnen beursanalisten te protesteren. Ze vinden een prijsverlaging niet goed voor de beursnotering van Sony. Zeg heren, als jullie nu weer eens lekker met jullie stropdas gaan spelen, houden wij ons wel bezig met de prijs van de PS2.

■Sony Japan is begonnen met het vertonen van GT3 TV spots. Bah! Wij moeten het stellen met reclame voor de nieuwste string inlegkruisjes, WC-eend en Martina Hingis die het met Sanex doet. Pas als Kournikova die string-shit gaat showen, kijken we weer naar de commercials.

■In onze zoektocht naar Mortal Marcel kwamen we op het internet uit bij ene Marcel in de VS die de CD Mortal City heeft gemaakt. Het zou hem toch niet...

■ RETRO STUDIOS IN DE PROBLEMEN / GC

Op de E3 beurs van 1999 kondigde Nintendo aan dat ze een nieuwe ontwikkelaar opgezet hadden voor de Gamecube, genaamd Retro Studios. Retro werd voorzien van het beste materiaal, zoals een eigen motion capture studio en een bioscoop en trok van onder andere Valve, Acclaim, ID Software en Origin tientallen van de beste programmeurs, designers en artists tegen vorstelijke salarissen aan. Hun belangrijkste projekt zou Metroids worden.

Nu, een kleine twee jaar later zit Retro in de problemen. Nintendo legende Shigeru Miyamoto vond de kwaliteit van Metroids middelmatig en eiste verbetering. Toen er een paar maanden later geen verandering zichtbaar was, gebeurde het onvermijdelijke: meer dan twintig mensen werden ontslagen en twee spellen vlogen van de releaselijst. Reden: Retro moest alle aandacht op hun RPG en Metroid vestigen.

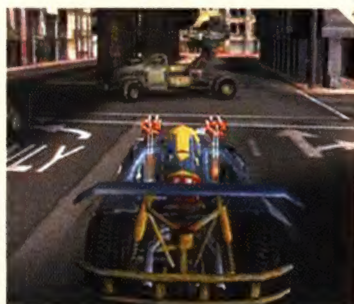
Gecanceld: Football 2002: een American footballspel dat een mix zou worden tussen arcade en simulatie en gepland was als launch titel. Doordat EA en Sega allebei een footballgame maken voor de GC, zag Nintendo het nut van deze titel niet meer in.

On Hold: Thunder Rally/Car Combat: Thunder Rally was een car combatgame te vergelijken met Twisted Metal maar dan met interaktievere omgevingen. Volgens bronnen binnen Retro was dit hun beste spel tot dan toe maar omdat alle aandacht naar Metroid werd verschoven, ging het 'on hold'.

De game waar naast Microids de aandacht nog op is gevestigd, is een RPG met real-time battles die zich ergens in de middeleeuwen afspeelt. Deze game schijnt niet erg op te schieten, waardoor hij op de E3 waarschijnlijk niet speelbaar zal zijn.

En dan tenslotte Metroid, het vervolg op het supergoede Super Metroid op de SNES, had eerst een third person camera (achter het character) maar dit is inmiddels omgezet naar first person, zodat je nu door de ogen van heldin Samus Aran kijkt. Verwacht echter geen shoot'em up als Perfect Dark. Volgens de goed ingevoerde site www.ign.com wordt het meer een FPA, hetgeen staat voor First Person Adventure.





■ SPIDERMAN EN X-MEN KRIJGEN VERVOLG / PSX

Alle comic liefhebbers die zo genoten hebben van het eerste deel van Spiderman kunnen hun hart ophalen. Activision komt met een vervolg genaamd Spiderman 2 Enter: Electro.

Over het wel en wee van Peter Parker in deeltje twee van zijn avonturen is nog weinig bekend. Wel kunnen we je vertellen dat de badguy dit maal Electro is en dat we een aantal nieuwe allies en badguys kunnen verwachten. Uiteraard zal Spiderman weer een dik arsenaal aan moves hebben om iedere badguy naar het hiernamaals te schoppen.

Daarnaast staat er een tweede deel van X-Men Mutant Academy in de planning. X-Men Mutant Academy werd matig ontvangen door de pers. Wij gaven de game een zeven en om eerlijk te zijn zitten we niet weer te wachten op de zoveelste 3D/2D beat'em up.

Activision denkt er echter anders over. Deel twee zal, zoals het er nu naar uitziet, zestien speelbare vechtersbazen hebben, waaronder Rogue, Havok, Nightcrawler, Forge en twee verborgen vechters.

■ DUKE NUKEM VIA HET INTERNET / PC

Arush Entertainment en Sunstorm Interactive gaan samen een nieuwe Duke Nukem game maken. De naam van het spel is Duke Nukem: Manhattan Project en dus speelt de gameplay zich logischerwijs af in New York.

Het bijzondere aan deze nieuwste Duke Nukem is dat je het spel niet in de winkel koopt. Manhattan Project bestaat uit diverse episodes die via het internet te verkrijgen zijn. Het eerste deel is gratis, voor alle volgende delen moet betaald worden.

Wie weet is dit wel de toekomst van het gamen. Wel zo fair eigenlijk, denk maar na, als je een spel na een paar levels niet meer zo leuk vindt, dan betaal je gewoon niet meer.

De gamer is koning.

■ NIEUWE GBA / GBA

Nintendo blijkt behoorlijk modebewust. Althans dat zeggen ze in een persbericht, waarin ze een transparant rode GBA aankondigen. Omdat de door Nintendo gebruikte tekst van modeontwerper Cher, die o.a. de kleding van All Saints ontwierp, bijkans poëzie is, plaatsen we hem compleet. Daar kunnen wij hersenloze barbaren niet tegenop schrijven.

"Rood is een prachtige kleur die nooit uit het modebeeld verdwijnt. Rood is tegelijk brutaal en sexy, vooral wanneer het gedragen wordt met felroze en olijfkleurige tinten. De uitdrukking 'Risqué in Red' is maar al te waar, en wij zijn er dol op!"

Wij worden nu al misselijk van de gedachte dat J.J. in een felroze joggingpak gaat GBA'en.



EA OP OORLOGSPAD / PC

Onlangs waren we in London om bij EA een sneak preview te krijgen van twee oorlogsgames: Command & Conquer: Renegade en Medal Of Underground: Allied Assault.

De eerste is gesitueerd in het fiktieve C&C universum. Renegade is een complete first-person C&C shooter geworden met een sloot aan mogelijkheden, vrijheid en gameplay. Westwood maakte de engine zelf en dat levert fraaie beelden op. We zijn wel bang dat je een ninja-PC nodig hebt om alles smooth te kunnen laten draaien.

Voor het eerst zagen we hoe de commando daadwerkelijk een NOD basis en een Tiberium raffinaderij binnendrong. Een fraai moment. En als je denkt dat dit alleen uiterlijke opsmuk is, heb je het goed mis. Met liften konden we twee verdiepingen omlaag en overal waren terminals en andere kapot te schieten objekten. Niet te vergeten paniekerige onderzoekers en schietgrage NOD soldaten.

De first-person WO II shooter Allied Assault is een stuk realistischer. Het spel wordt helemaal gebaseerd op D-Day en dan met name de twee eerste, allesbepalende weken van de invasie met alle hoogte- en dieptepunten.

Het team achter AA (Allied Assault) is zo toegewijd dat ze willen dat elk detail klopt. Ieder boutje aan iedere tank en elk level moet historisch verantwoord zijn. Ze hebben daarvoor zelfs een hoge pief uit het leger ingehuurd die raad geeft over de missies. Deze Captain Powell adviseerde Steven Spielberg al tijdens de opname van Saving Private Ryan. Tijdens de presentatie was Powell gehuld in legerkostuum en je zag de normaal altijd zo baldadige journo's opeens verdacht stil worden. Weer eens wat anders dan een boothbabe.

BETALEN VOOR GAMESSITE

IGN, een van 's werelds meest bezochte gamessites, verbaasde in april vriend en vijand door geld (kleine 100 piek per jaar) te vragen voor een zogenaamde Insiderssektie van de site. Reden; IGN heeft het financieel zwaar door de tientallen betaalde medewerkers en moet snel inkomsten genereren. Maar geld en internet blijken tot nu toe niet bepaald een winnende combinatie te zijn. De vraag is dan ook of iemand bereid is te betalen voor digitaal gamesnieuws. We zijn dan ook benieuwd hoe lang dit initiatief blijft bestaan.

DREAMCAST GAMES IN DE 2E HELFT VAN 2001

We hebben het lijstje met mogelijke Dreamcast releases weer bijgewerkt. Of ze allemaal in de Benelux verschijnen, daar is helaas geen pijl op te trekken.

Titel	Genre	Developer
PBA Tour Bowling	Sport	Bethesda
IHRA Drag Racing	Sport	Bethesda
Illbleed	Survival Horror	Jaleco
Mars matrix	Action	Capcom
Coaster Works	Simulation	XiCat
Stupid Invaders	Adventure	Ubi Soft
Sega Smash Pack vol. 1	Mix	Sega
Project Justice	Fighter	Capcom
Half-Life	Shooter	Berkley Systems
Polaris SnoCross	Racing	Vatical
Armada II: Exodus	Shooter	Metro 3D
Legacy of Kain 2	Action	Eidos
Dark Angel	Action	Metro 3D
Commandos 2	Strategy	Eidos
Spider-Man	Action	Neversoft
Worms World Party	Puzzle	Titus
18 Wheeler Pro Trucker	Driver	Sega
System Shock 2	Shooter	Vatical
Gorkamorka	Driving	Ripcord
Confidential Mission	Action	Sega
Shrapnel: Urban Warfare	Shooter	Ripcord
Legend of the Blade Masters	Action	Ripcord
Dragon Riders	Adventure	Ubi Soft
Crazy Taxi 2	Driving	Sega
WS Baseball 2K2	Sports	Sega
Outtrigger	Action	Sega
Soldier of Fortune	Shooter	Crave
Floigan Brothers	Action	Sega
Razor Freestyle Scooter	Racing	Crave
Sonic Adventure 2	Action	Sega
Alone in the Dark 4	Survival Horror	Infogrames
Conflict Zone	Strategy	Ubi Soft
Half-life: Blue Shift	Shooter	Sierra
Evil Twin	Adventure	Ubi Soft
Ooga Booga	Strategy	Sega
Mountain Dew Sky Surfer	Sports	Crave
Heroes of Might&Magic 3	Adventure	Ubi Soft
Alien Front Online	Online	Sega
Bangai-O	Shooter	Conspiracy
Black & White	Godsim/ Strategy	Lionhead
BomberMan Online	Online	Hudson
Shenmue II	Adventure	Sega

RTS OP DE HANDHELD / GBA

We durven het bijna niet te geloven maar volgens Nintendo kunnen we binnenkort een echte strategiegame spelen op de GBA. Hoe binnenkort dat is, weet niemand nog. Omdat de game al in Japan uit is, verwachten wij dat het niet al te lang na de Europese release van de GBA op 22 juni zal zijn.





NEWSFLASH

■GT3 gaat online. De game zal de online optie echter niet meteen ondersteunen maar die wordt naar verloop van tijd unlocked.

■Final Fantasy X zal in twee versies verschijnen. De eerste versie staat op een CD en is bedoeld voor de gewone TV's. De tweede versie, 'high end' geheten, komt uit op twee CD's en bevat verbeterde sound en graphics. Het zal de HDTV en Dolby Surround sound ondersteunen.

■Weer een nieuwe titel voor de Gamecube: NFL Blitz. Het is een American football spel met arcade gameplay.

■Het Japanse bedrijf Tose is bezig met niet minder dan tien Gamecube projekten. Tose is zelf geen developer maar kan door developers ingehuurd worden om bij het verhaal de muziek of andere aspekten van een spel te maken.

■Namco is druk aan het sleutelen aan een PS2 versie van Time Crisis. Het hoe en wat van de game weten wij nog niet. Wel is zeker dat de game samen met de USB-compatible GunCon wordt geleverd.

■Westwood, je weet wel van de Command and Conquer games, heeft gemeld dat ze bezig zijn met een game voor de PS2. Het wordt geen C&C, maar een geheel nieuw spel.

■Crash Bandicoot en Spyro the Dragon, eens mascottes van Sony, zullen samen met Mario verschijnen op de Gamecube. Details zijn nog niet bekend.

■Bij de Japanse launch van de Gamecube verschijnen zo'n acht games; vier à vijf games van Nintendo en drie à vier van third parties. Bij de Amerikaanse en Europese launch worden veel meer games verwacht.

■Konami komt met een bijzondere fighter genaamd Marshall Beat. In deze beat 'em up kun je live vechten met behulp van straps om je armen en benen. Deze straps zetten jouw bewegingen om in stompen en trappen.

■De PC versie van Red Faction is tot september uitgesteld.

■THQ zet flink in op Nintendo. Er komen een behoorlijk aantal GC games en ruim vijftien GBA spellen.

■Nintendo Power plaatste vier nieuwe games op de GBA release lijst: Ecks vs. Sever, Kao the Kangaroo 2, Planet Monsters en Prehistorik Man.

■Namco haalt bij de launch van de GBA vier van zijn oude klassiekers uit de kast: Namco's Museum Advance bevat Mrs. Pac-man, Pole Position, Dig Dug en Galaga.

■Developer Enix heeft haar eerste PS2 game aangekondigd. Het gaat om The Fear, een vrij ranzige horrorgame.

■Mafia is nog niet bevestigd voor de Xbox. We vermoeden wel dat dit gaat gebeuren.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Rage Software heeft de rechten op de Rocky films gekocht. Wij hebben ons nu al vrijwillig aangemeld om de Nederlandse lokalisatie te doen. Wordt wel vreemde gameplay overigens; in de eerste elf rondes krijg je punten als je je helemaal in elkaar laat meppen, om vervolgens in de twaalfde de winst te moeten pakken. Ook het bestijgen van de trap in Detroit zien we niet zo zitten, dat levert op zekere lamme vingers op van het button bashen.

■Op een feestje van de Nederlandse developers (IDGA) beweerden een aantal insiders dat de Xbox nooit minder dan 1000 piek zou kunnen gaan kosten. Laten we hopen dat we deze verklaring in het licht moeten zien van de staat waarin de meeste developers verkeerden. De heren waren namelijk behoorlijk dronken.

■Het vele gerstennat leidde eveneens tot een groot aantal roddels waar zelfs de Privé en Story zich nog voor zouden schamen. We kunnen ze hier dan ook niet herhalen. We willen wel de ingrediënten verklappen. Peter Molyneux, John Romero, de CEO van Eidos, sex, Bacardi en bordelen. In willekeurige volgorde natuurlijk.

■Onze lezers zijn dus niet helemaal gek. Driver 2 won op het zevende Annual Blockbuster Entertainment Awards de prijs voor de beste game van het jaar. Of zouden zij ook omgekocht zijn...

■Hoezo is werken bij de PU een godsgeschenk. Dre moest in drie dagen op en neer naar LA. Dat is zo snel dat je niet eens de kans krijgt een jetlag te ontwikkelen.

■Een Nederlands PlayStation magazine reageerde weinig respektvol op de dood van de Dreamcast. "Het is niet meer dan eerlijk want Sega gaat nu eindelijk games maken die door meer dan die zeventien bezitters van een DC gespeeld kunnen worden." Het pijnlijke is dat ze nog gelijk hebben ook. De PS2 bezitters zijn op dit moment inderdaad met zijn achttienen.

■Nederlanders steken massaal de grens over om goedkoper benzine te tanken. We zijn benieuwd of de Belgen ook massaal de Nederlandse grens over zijn gestoken om daar de geresTylde PU4 te kopen. In België mocht de PU namelijk niet voor een lagere prijs verkocht worden. En Belgische brievenschrijvers; we dachten echt niet dat jullie dom waren en het niet door zouden hebben. Het mocht gewoon niet.

■Dat Jan in deze PU weer veel PC games doet en J.J. weinig, heeft niets te maken met omkoping van Jan of luiheid van J.J. Een fijne bèta van Anachronox deed J.J.'s PC zo op hol slaan, dat mond-op-USBpoort beademing niet meer mocht baten. Dat wordt J.J.'s derde PC in twee jaar tijd. Misschien iets minder trainen...

■ GBA LAUNCH

Op 21 maart was het zover: de GBA werd in Japan gelaunched. Net als bij de PS2 stonden de gamesmaffe Japanners 's ochtends al vroeg in de rij. Gemiddeld werden er zo'n twee games bij gekocht. In totaal werden er op de eerste dag 650.000 GBA's verkocht.
De bestsellers waren Super Mario Advance en F-Zero Advance. Vreemd genoeg kwam Castlevania: Circle of the Moon, volgens de pers het beste GBA spel tot nu toe, niet al te hoog voor op de verkooplijsten. Medio april staat het aantal verkochte GBA's in Japan op bijna twee miljoen. Dat terwijl de echte toppers, zoals Mario Kart Advance en een nieuwe Mario, Zelda of Pokémon nog niet verschenen zijn.
De Nederlandse launch vindt op 22 juni plaats. Precies op de dag dat de PU verschijnt met de reviews van alle lauchtitels! Dat is nog eens timing.



■ BLACK & WHITE 2 / PC

Peter Molyneux heeft (per ongeluk of bewust?) uit laten lekken dat er allerlei leuke extra's voor Black & White aankomen. Deze zullen op de officiële site (www.bwgame.com) gepost worden, waarna het publiek kan stemmen welke add-on ze als eerste willen hebben. De volgende gratis goodies zullen de komende tijd op het net verschijnen of zijn - as we speak - al op te halen.
Lan Spawn. De mogelijkheid om games over een LAN netwerk te spelen met slechts één CD. Nu heb je steeds per PC een spel-CD nodig.
Creature Dancing. Alle wezens kunnen dansen op iedere CD of MP3 die je afspeelt.
Village Banter. Een zoom-in optie waarbij je jouw dorpelingen met elkaar kunt zien en horen converseren.
Soccer. Je dorpelingen kunnen gaan voetballen als hun relax toestand hoog is.
Sandbox Land. Hier speel je in een landschap zonder een NPC tegenstander. Je kunt dus gewoon ongestoord aanrommelen en met je wezen spelen.
Map Editor. Spreekt voor zich, maak je eigen maps en eilanden.
Creature Skin Editor. Spelers kunnen hun eigen skins maken en die gebruiken in multiplayer.
Er komt overigens ook een officiële add-on disk voor B &W en Molyneux heeft inmiddels bevestigd dat B & W 2 een van zijn volgende projekten wordt.
Dit laatste is verbazend, aangezien de godsim goeroe niets moest hebben van Dungeon Keeper 2 en Populous: The Beginning.

■ SONIC NAAR DE GAMECUBE!

Sega heeft eindelijk bevestigd wat velen al hadden verwacht. Sonic Team, de ontwikkelstudio van Sega die verantwoordelijk is voor de Sonic spellen en ook Phantasy Star Online, Chu-Chu Rocket en Samba de Amigo, is bezig met spellen voor de Gamecube. En natuurlijk zit hier een Sonic titel bij. De blauwe egel zal op de E3 voor het eerst te zien zijn, samen met een hoop andere Sega games zoals een nieuwe Phantasy Star Online, die waarschijnlijk op alle consoles verschijnt.

■ THE MOON PROJECT / PC

Earth 2140 was een toppertje, Earth 2150 een knap vervolg, tijd dus voor het derde deel. Zal wel Earth 2160 gaan heten, dachten we hier, maar nee: The Moon Project is de naam.
Het verhaal loopt parallel aan Earth 2150 en biedt nieuwe units, nieuwe campagnes, nieuwe missies, nieuwe maps en nieuwe technologieën.
Allemaal nieuw dus, maar of de game zelf ook vernieuwend is, moeten we nog even afwachten.
In het volgende nummer lees je de review van de game.







■ PS2 MUIS

Japan krijgt altijd alles eerder en nu dus ook weer. Ze hebben daar een goede PS2 muis. Wat meteen opvalt, zijn de vele knopjes. De muis is multiplatform en compatible met zowel de PS2 als de PC. En als je denkt dat je straks met je muismat op schoot moet gaan gamen, heb je het goed mis. Deze muis is optical en dat betekent dat je er op elke oppervlakte mee kunt muizelen.

■ OPPOETSBEURT FF VII, VIII EN IX / PS2

FF X zal in Japan op 19 juli in de winkels liggen. Helaas is er nog geen Europese release bekend maar FF X wordt rond Kerst in Amerika verwacht en dat zou weer inhouden dat wij FF X vermoedelijk in het eerste kwart van 2002 zullen kunnen kopen.
Een ander nieuwtje uit de keuken van Square is de mededeling dat ze bezig zijn met PS2 versies van respektievelijk FF VII, VIII en IX. Ze krijgen een nieuw likje verf om zo de verkoop van de PS2 verder te stimuleren. Hoewel de spellen er niet zo mooi uit zullen gaan zien als FF X, moeten ze dankzij een major oppoets wel op gelijke hoogte gaan staan met de eerste generatie games voor de PS2.

XBOX OP DE E3

Het zal een belangrijke E3 voor Microsoft worden aangezien ze nu aan alle journo's en gamebobo's moeten laten zien wat de Xbox kan. En dat betekent veel speelbare Xbox games tonen. De lijst die wij kennen, bevat een paar opvallende titels. Wat te denken van Obi-Wan (die waarschijnlijk exclusief Xbox wordt), Metal Gear X en Unreal Championship, de compleet nieuwe online shooter van Epic. De volledige lijst is:

WWF Raw is War
Project Gotham
Azurik: Rise of Perathia
Ghost Recon
4x4 Evolution
UFC: Throwdown
Tony Hawk 2X
Metal Gear Solid X
SSX
Unreal Championship
Silent Hill X
Halo
Bounty Hunter
Malice
Blood Wake
Battlefield: 1942
Test Drive
Shrek
Mad Dash Racing
Simpsons Racing
Loons Fight for Fame
Tyco R/C
Kengo
Project Dragonfly
Tetris World
Obi-Wan
Nightcaster
Medal of Honor: Allied Assault
Oddworld: Munch's Oddysee
New Legends
Test Drive Off-Road
Amped: Freestyle Snowboarding
Fuzion Frenzy

PROJECT EDEN / PS2



Project Eden is een ambitieuze action adventure van de makers van Tomb Raider. Eigenlijk hadden we deze game al lang moeten hebben gereviewd, maar Core stelt hem steeds uit. Volgens hen omdat het spel nog niet goed genoeg is, volgens ons omdat Core het aantal verkochte PS2 spellen nog te laag vindt en ze daardoor bang zijn dat het spel niet genoeg verkoopt. Het is dat het er allemaal zo mooi uitziet...

COMMENTAAR: POORTEN TAST KWALITEIT GAMES AAN

Wij worden de laatste tijd doodgegooid met gepoorte games. Quake 3: Arena en Unreal Tournament op de PC, PS2 en DC, Crazy Taxi 2 op de DC en PS2, Settlers op de PC en GC, Halo op PC en Xbox en Rayman op alle platformen.

De verklaring voor dit bijkans neurotische poortgedrag is simpel: als je een spel over meer platformen uitspreidt, vergroot je daarmee de kans dat een van die versies een succes wordt. Kwestie van kansberekening.

Of wij gamers echter blij moeten zijn met deze benadering, is maar de vraag. Wij denken van niet. Met name gepoorte shooters en RTS games brengen vaak alleen maar ellende.

Het argument dat console gamers ook de kans moeten hebben om met Quake 3 of Baldur's Gate te spelen, is ons te mager.

Gamers willen een game spelen die optimaal aanvoelt en geen slap aftreksel. Punt uit. Fraggen met de muis werkt gewoon minder als knallen met een controller en dus beleef je als PS2 of DC bezitter absoluut een andere sensatie als een PC gamer.

De PSX versie van Rainbow Six: Rogue Spear is een goed voorbeeld. Topgame op de PC, helemaal shit op PSX. Het manoeuvreren en schieten met de controller zorgt voor te veel frustratie. Bovendien moest Red Storm een flink aantal opties weglaten omdat er te weinig knoppen zijn.

Poorten kan volgens ons alleen tot succes leiden als de developer de game per console zo'n beetje van scratch opbouwt. Zie bijvoorbeeld Rayman (Ubi Soft), dat voor ieder platform behoorlijk is aangepast. Wij denken echter niet dat dit momenteel veel gebeurt. Het is meestal wat graphics aanpassen, levels kleiner maken, besturing iets aanpassen en klaar. Weer een halfzachte versie op de markt.

Wij hopen dat de publishers snel inzien dat gemakzuchtig poorten leidt tot een enorme verschraling van het aantal goede games. En de gamers laten zich niet foppen, de verkoopcijfers bewijzen dat. Een game scoort altijd het best op het platform waarvoor het is gemaakt. Zie Metal Gear Solid, Unreal Tournament, enzovoort.

Steek liever alle aandacht en geld in een nieuwe exclusieve game.

LARA DOET HET MET U2

Dat U2 fan is van Lara moge duidelijk zijn. Tijdens de Zooropa tour was de digibabe al te bewonderen op een groot beeldscherm en nu doen Bono en vrienden er nog eens een schepje bovenop.

Allereerst wordt de single Elevation de soundtrack van de Tomb Raider movie. Maar dat is nog niet alles; in de video die voor de single is opgenomen wordt de hoofdrol gespeeld door niemand minder dan Angelina Jolie.

Angeliekje zal als Lara de bandleden van U2 gaan beschermen.

RAYMAN M. / PS2



Ubi's mascotte Rayman, komt naar de PS2 en het gaat iets totaal nieuws worden. De geheimzinnige M in de titel staat namelijk voor Multiplayer. Het nieuwe spel moet gamers in staat stellen realtime tegen elkaar te Raymannen.

Je kunt als Rayman spelen of als een van de overige bekende figuurtjes uit de game (Ly, Globbox...). Ubi wilde nog kwijt dat de karakters kunnen springen, rennen en schieten maar hoe we dat in de gameplay moeten plaatsen, verklappen ze nog niet. Als releasedatum staat november 2001 in de agenda.

NEWSFLASH

■Broken Sword komt naar de GBA. De game heet voluit Broken Sword: Shadow of Templars.

■THQ heeft een nieuwe motorcrossgame aangekondigd. De naam is MX 2002 en komt uit op de PS2.

■THQ brengt Star Wars game Jedi Power Battles naar de GBA.

■De nieuwe RTS van de makers van Age Of Empires gaat Age Of Mythology heten en is de officieuze opvolger van Age of Empires II. Age Of Mythology is helemaal in 3D.

■Infogrames gaat Snoopy voor de GBA uitbrengen.

■Codemasters staat niet op de E3. Het bedrijf heeft geen geld voor een dure stand en heeft eigenlijk ook weinig tot niets te tonen. Na Operation Flashpoint, die vlak na de E3 in de winkels ligt, komt dit jaar alleen nog Prisoner Of War en Championship Snooker uit. Die zijn wel te zien op de ECTS.

■House Of The Dead komt op de PC. In Japan is hij al uitgebracht door IO Data, in Europa doet Empire Interactive dat.

■Eind juli ligt hij dan eindelijk in de winkels: Max Payne. De game is onlangs alpha gegaan.

■Square hopt van hot naar her. Eerst bij EA, toen bij Eidos, daarna bij Infogrames en Crave en nu zitten ze weer bij Sony. Zij mogen nu de spellen The Bouncer en Final Fantasy X in Europa gaan distribueren.

■Black & White 2 is inmiddels bevestigd door Molyneux en kompanen.

■Niemand minder dan good old Pac-Man komt naar de GBA. De titel gaat Pac-Man Fever heten en zal naast de klassieker Pac-Man ook Pac-Mania en Pac-Attack bevatten.

■Ga je naar Codemasters voor Operation Flashpoint, loop je zomaar opeens in een kamer waar een team van twintig man aan Colin McRae 3 voor de PS2 aan het werk is! De game is ruim een jaar van release verwijderd.

■Steeds meer PC games worden gepoort naar de PS2. Zo zijn daar Giants, Rune, Max Payne en F1 Racing Championship.

■De game is nog maar nauwelijks uit of de makers van Tribes 2 roepen al dat er een add on voor komt.

■Ook bevestigd: het vervolg op Hitman: Codename 47

■Triest maar waar; de DC versie van Unreal Tournament bevat geen Multiplayer mode.

■Ondanks alle geruchten over het cancellen van de titel, staat James Bond 007: Agent Under Fire nog steeds gepland voor een release in de herfst van 2001 .

■De GBC-versie van The Mummy Returns vindt plaats om en nabij de release van de gelijknamig aktiefilm.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

SOLDIER OF FORTUNE 2 : DOUBLE HELIX / PC

Dit zijn de eerste screenshots van Soldier Of Fortune 2: Double Helix. Het spel draait op de Quake III Arena engine, uitgebreid met Raven's 'Roam Terrain System'. Hierdoor wandel je niet alleen meer door smalle indoor levels maar ook door grote, uitgebreide outdoor omgevingen. En dus komen er Operation Flashpoint-achtige missies waarbij je in een vliegende helikopter een gigantische machinegun bemant, er vervolgens uit jumpt, rondrent, speurt en weer terughopt in de chopper, voordat deze wegvliegt.

In plaats van de dertien hitzones in de originele SoF, heeft de vijand in deel 2 bijna veertig kwetsbare plekken gekregen. Goed nieuws is dat ex-Green Baret John Mullins nog steeds meewerkt aan de game, slecht nieuws dat SoF2 een singleplayer only game wordt.







FORMULE 1 IN GT3

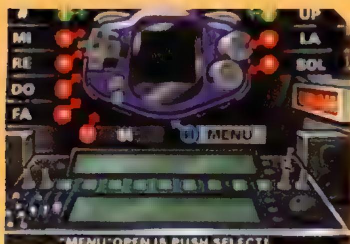
Het gerucht blijkt waar: Polyphony heeft inderdaad twee F1 bolides in de GT3 game verstopt. De wagens zijn geen officiële F1 auto's maar een soort fantasy modellen die geïnspireerd zijn op bestaande wagens uit de jaren 80 en 90. De speler kan dus twee wagens unlocken; een gele met het logo van Polyphony en een rood witte met het Gran Turismo logo erop.
Wat het verhaal een beetje mysterieus maakt, is het feit dat we nergens screens kunnen vinden van de auto's. Wel hebben we een video gevonden met de wagens in aktie op een circuit dat verdacht veel op Monaco leek.

COMMENTAAR: GEWELD IN GAMES

In de VS hebben nabestaanden van slachtoffers van de schietpartij op de Columbine Highschool vijf miljard dollar schadevergoeding geëist van 23 verschillende gamepublishers, waaronder Nintendo, Sega en Sony.
Twee scholieren schoten in 1999 twaalf mede-leerlingen dood. Volgens de nabestaanden werden ze tot hun daad aangezet door het spelen van bloederige games als Duke Nukem en Quake.
De manier waarop ze te werk gingen in de school, leek namelijk veel op het level voor level afwerken van een shooter.
De VS staan overigens niet alleen in dit soort ziek gedrag. In Nederland vermoordde een jongen het meisje Yasmine omdat hij, naar het schijnt, gestresst was geraakt door een computerspelletje.
Nu, wij raken ook wel eens gestresst als we weer eens in een level gekilled worden maar om dan meteen de buurvrouw om zeep te helpen... Dergelijk bizar gedrag heeft volgens ons niets met games zelf te maken.
Iemand die na het spelen van een spelletje een moord begaat, is goed ziek en zou waarschijnlijk dezelfde daad ook hebben begaan als hij op dat moment een lekke band of ruzie met z'n vriendin had gehad.
Games zijn fiktie en dat kan elk normaal mens zien. Het aanwijzen van de gamesindustrie als hoofdschuldige voor misdaden is niets meer en niets minder dan het zoeken naar een zondebok. Het zorgt er voor dat de Amerikanen niet hoeven te kijken naar de ware oorzaken van geweld in de VS. Want dan zouden ze misschien inzien dat hun maatschappij, waar bijvoorbeeld wapenbezit als een burgerrecht wordt gezien, best wel verrot is en dat past natuurlijk niet in het chauvinistische beeld (bigger & better) dat de Amerikanen van hun eigen land hebben.

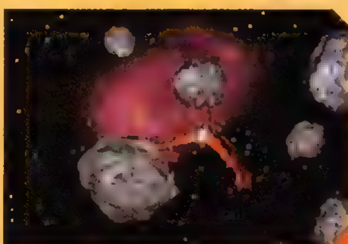
NIEUWE GBA GAMES

Gameboy Music. De GBA is de eerste handheld waar muziek een grotere rol kan gaan spelen. Eindelijk geen stomme piepjes meer maar mooie en heldere muziek. Gameboy Music maakt optimaal gebruik van deze mogelijkheden. De speler moet via knoppencombinaties de juiste deuntjes maken.
Gameboy Music bevat 45 ingebouwde liedjes, waarvan er 25 uit Nintendo games komen. Het zal ook mogelijk zijn zelf je muziek te componeren en met maximaal vier spelers de Band Play Mode te spelen. Je maakt daarbij gebruik van zo'n 50 instrumenten. De game bevat een draagbare GBA speaker voor een beter geluid.





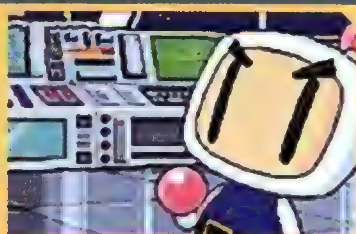
Evo. Het nog onbekende Game Play Studio's is bezig met een verbazingwekkend mooie GBA action shooter.
In Evo ben je een piloot van een space fighter die zich een weg moet zien te banen door grote werelden.



Spyro the Dragon. Spyro, een van de beste PSX platformers, komt voor de GBA gamers beschikbaar. Dit is het eerste screenshot. Nadere informatie is er helaas nog niet.



Bomberman Story. In deze Bomberman titel zit, net als bij de Nintendo 64 versies, een Singleplayer mode waarin Bomberman verschillende quests op moet lossen. Toch wordt het leukste onderdeel van het spel waarschijnlijk de mogelijkheid zijn om met z'n vieren klassieke Bomberman gevechten te houden.





Andere nieuwe titels die bevestigd zijn.
Metroid Advance
Super Street Fighter 2
Tekken Advance
Super Mario Advance 2 & 3
WWF game
Tenchu
Tony Hawk's Pro Skater 2 & 3
Golden Sun 2

PRIJS VAN DE GAMECUBE

Uit onderzoeken blijkt dat consoles pas echt goed beginnen te verkopen als de prijs lekker laag is (ja, daar moet je voor gestudeerd hebben). De uitspraken van Nintendo bewijzen dat ze dit goed snappen. Shigeru Miyamoto, de bedenker van Mario en Zelda zei onlangs dat een lage prijs een van de sterke punten wordt van de Gamecube.

De meeste mensen, inclusief wij, verwachten dat de GC zo'n $199 dollar zal gaan kosten, wat omgerekend zo'n 550 gulden zou zijn. Microsoft gokte in Japan zelfs op een prijs van slechts $160 dollar voor de GC, en dat is een kleine 450 piek.
Nintendo maakt na de E3 een definitieve prijs bekend.

OUTLAW GOLF / XBOX

Publisher Simon & Schuster komt met een Xbox titel genaamd Outlaw Golf. Geen Tiger Woods-achtige taferelen maar bizarre arcade aktie.
Kijk zelf maar.





VERTRAGING GAMECUBE

We waren er al bang voor; de Gamecube is toch vertraagd. De opvolger van de N64 zal nu op 14 september in Japan te koop zijn en dat is twee maanden later dan aangekondigd. Amerika volgt in november van hetzelfde jaar.
Of de Europese launch ook vertraging oploopt, is nog onduidelijk. Die staat nu gepland voor lente 2002.

PS2 GOEDKOPER

Sony's 128-bit monster is dan eindelijk in prijs gedaald maar opzienbarend vinden we het nog steeds niet. In plaats van ƒ 1194,- moet je er voortaan ƒ 999,- voor neerleggen. Let wel, de prijsdaling is niet officieel door Sony in het leven geroepen (nee, ze zouden eens gek doen); het is aan een eenzijdige aktie van Bart Smit en Intertoys te danken.

BABES, EEH VROUWEN EN GAMEN

Wat nou meisjes gamen niet. Wij krijgen steeds meer vrouwelijke abonnees en bij de female gamessite, *www.womengamers.com* is het een drukke boel.
Toch moeten we weer constateren dat de dames duidelijk een andere smaak hebben als de heren. Veel RPG en adventure en weinig racegames en geen sport. Verder gaan alle reviews vergezeld van de opvallende toevoeging 'Marketing Efforts Towards Women'. Een beetje overbodig want volgens ons ben je dan gauw uitgeluid. Voor de rest komen hun cijfers overeen met het gemiddelde van de 'mannelijke' sites.
Het meest opvallend zijn de features. Geen verhalen over de borsten van Oni, bedorven pizza's op de redactie en de 36 hitzones van een vijand maar bewogen verhalen over seksisme in games en een organisatie die arme mensen computers schenkt. Zullen we dat dan ook maar doen in de PU...

WomenGamers.Com
Because Women Do Play



BROERTJES TAKAHASHI SPREKEN / GBA

De gebroeders Takahashi, oprichters van Camelot en makers van Mario Golf en Mario Tennis op de N64 en Game Boy Color lieten zich onlangs uit over de GBA. Zij vinden dat de GBA hardware een enorme stap voorwaarts is maar dat het nog lang zal duren voordat de nieuwe mogelijkheden volledig uitgebuit worden. Ook wezen ze op het feit dat er momenteel nog CPU problemen waren en daardoor echte 3D games nog niet mogelijk zijn. Ze beloofden echter dat dit in de toekomst wel het geval zal zijn. Ze zijn zich toch niet net als Sony aan het indekken voor tegenvallende games hè?

UITSLAG WEB POLL

Wat vind je van de gerestylde PU?

Aantal stemmen: 9524
Veel beter: 32,4% (3901)
Beter: 25% (2390)
Slechter 13,5% (1287)
Veel slechter 13,3% (1243)
Laat me met rust 15,8% (1513)

Een uitslag waar we mee kunnen leven. Daar hebben we op de redactie de kramp in de vingers van het in- en uitloggen graag voor over gehad.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ SPERMA VANGEN / PC

Dat game-engines gebruikt worden als educatief materiaal, kunnen we nog wel begrijpen maar de shooter Catch the Sperm vinden wij wat bizar. Deze zaad shooter, anders kunnen we het niet noemen, wordt in de VS gebruikt om kinderen te leren wat aids is.
Mocht je de behoefte hebben King of Sperm te worden, surf dan naar *http://www.stopaids.ch/game/game_catch_the_sperm.html*. Een Colorado heeft al 10000 [illegible] kikkervisjes te pakken.



■ KONAMI X / XBOX

Konami heeft behoorlijk wat Xbox games in de maak. The Thing, Deadly Skies, Jikkyou World Soccer 2001, X Games Snowboarding 2 en de twee knallers Silent Hill 2 en ISS X. Rond Metal Gear Solid X is het helaas alweer lange tijd stil. Wie overigens verwacht dat Silent Hill 2 op de Xbox een andere versie zal worden dan op de PS2 heeft het mis. In een recent interview gaf Konami toe dat beide versies simultaan in ontwikkeling zijn. De Xbox versie heeft wel kleine voordelen. Hierbij moet je denken aan kortere laadtijden, scherpere graphics en texturen en andere grafische effekten.
De gameplay zal echter nagenoeg hetzelfde zijn.

■ FINAL FANTASY X / PS2

Omdat jullie er waarschijnlijk geen genoeg van kunnen krijgen, nog een paar screens van Final Fantasy X.





■ UNREAL CHAMPIONS EXCLUSIEF VOOR XBOX?

Epic en Infogrames houden hun lippen angstig dicht op elkaar maar aanhoudende geruchten spreken steeds vaker van een nieuwe Unreal titel genaamd Unreal Champions. Het zou hier niet gaan om een poort maar om een totaal nieuwe game die vanaf scratch wordt opgebouwd en Xbox exclusive is.
De game zal helemaal gericht zijn op online gameplay. Hetgeen opvallend is daar de online mogelijkheden van consoles vooralsnog bedroevend zijn. Wie weet wat voor truukje Microsoft en Epic in petto hebben...

■ OUDE SNES RPG'S HERRIJZEN / PSX

Square gaat een speciale bundel uitbrengen in de VS. De game gaat door het leven als Final Fantasy Chronicles. Final Fantasy IV en Chrono Trigger. De twee titels waren vooral in Japan een enorm succes en kennelijk wilde Square de Amerikaanse PSX bezitters deze twee toppers niet onthouden. Wij hebben hier dat ze de games ook in Europa gaan uitbrengen, want het is big fun.
De games zullen geen regelrechte poorts van de SNES zijn maar worden opgepoetst en voorzien van de FMV's die we kennen van FF VII, VIII en IX.
Naast grafische verbeteringen kunnen we ook een verbeterde verhaallijn verwachten, evenals nieuwe abilities en items.

■ POCKET QUAKE

De GBA krijgt concurrentie uit een onverwachte hoek. Er verschijnen namelijk steeds meer goede games voor organisers op het net. Heb je bijvoorbeeld een HP Jornada of Casiopea, dan kun je Pocket Quaken. En het kost je niets want het spel is gratis van de site *http://www.pocketmatrix.com/pocketquake/* down te loaden. Het betreft wel de preview versie, dus hou rekening met een paar bugs. Als je denkt dat Quake op de PDA niets kan zijn, check dan de controls even. Je kunt er echt net zo goed op fraggen als op een PS2 of DC.

Left= Strafe Left
Right= Strafe Right
Up= Walk Forward
Down= Back Pedal
Calendar= Save Game
Contacts= Weapon Change
Q= Weapon Change
Arrow= Load Game
Action= Attack
Record= Quit

■ DR MARIO 64 / N64

Dr Mario 64 komt niet eerder dan juli naar de Benelux, wanneer precies is nog onduidelijk.
In de VS druppelen de eerste reviews van de N64 update van de puzzelklassieker al binnen en ze zijn behoorlijk lovend. Het allermooiste is echter de prijs. Die is in de VS $29,95 en dat is ver onder de normale prijs.





■ GEEN COMMENTAAR

Is dit een grap of om te huilen?



■ LINUX KIT 2 / PS2

Kennen we hem nog, de Net Yarhozee? De zwarte PSX waarmee je zelf een paar games in elkaar kon flansen. Het ding is hier mede door de hoge prijs nooit echt aangeslagen.
Sony lijkt echter niet op te geven, ze hebben namelijk iets soortgelijks in petto voor de PS2.
De Net Yarhozee 2 bestaat uit een externe hard-drive van 4 Gb, een USB toetsenbord, USB muis en een VGA adapter.
Het zal onder de naam Linux Kit in de verkoop gaan.
Kun je dus eindelijk zelf developertje spelen, want met dit handige apparaatje is het mogelijk zelf games te maken. De Kit bevat handige info over de Emotion Engine, Graphic Synthesizer en Vector Units.

■ SEVEN OF NINE SPREEKT / PC

De uitstekende Star Trek shooter Elite Force kende twee minpunten: het was wat aan de korte kant en de babe der Star Trek babes, Seven Of Nine, was niet te horen met haar originele stem.
Nu, daar heeft Raven wat aan gedaan. In de add-on van Elite Force zal de stem van de aantrekkelijke actrice Jeri Ryan wél te horen zijn. Daarnaast gaat ze ook de dialogen van de originele Elite Force alsnog inspreken.
Deze speech patch zul je zeer binnenkort gratis kunnen downloaden.
We vragen ons af welke gamers gek genoeg zijn om de hele game daarom nog een keer te gaan spelen, maar goed dan.

E3 VOORAL IN HET TEKEN VAN DE CONSOLES

Als jullie deze tekst lezen, zitten wij al weer bij te komen van de E3. De drie consoleproducenten hebben namelijk heel wat voor ons in petto.
In hun streven om zoveel mogelijk publiciteit voor hun next gen apparaten te krijgen, doen Microsoft, Nintendo en Sony er namelijk alles aan om je naar hun stands te lokken en daar te houden. Zo organiseren ze alledrie eigen persmeetings op de dag voorafgaand aan de beurs, hebben ze veel 'behind closed doors' sessies en geven ze 's avonds ook nog eens diners en feesten. Je zou de drie dagen van de E3 zo met gemak aan één console kunnen besteden. Gelukkig waren we met z'n zessen en hoef je dus niet bang dat zijn dat een van de drie partijen voorgetrokken wordt.
Check PU 7 voor een mega special over de E3!

TWINE WORDT AGENT UNDER FIRE

Het zag er lange tijd naar uit dat TWINE (The World Is Not Enough) nooit op de PS2 zou verschijnen en... dat is ook zo. In plaats van een game die het filmverhaal op de voet volgt, gaat EA een standalone game maken. Uiteraard maakt de game wel dankbaar gebruik van features uit bestaande James Bond films, zoals de gadgets, de stoere auto's en de in smoking gestoken Britse geheim agent.
In Agent Under Fire, want zo gaat de game heten, kruip jij in de huid van Bond en neem je het op tegen Malprave, hoofd van een terroristische organisatie.
Naast James zul je een aantal oude bekenden tegenkomen en een Bond girl die naar de naam Zoe luistert. Er zal een nieuwe en vooral originele singleplayer verhaallijn geschreven worden die past in de sfeer van Bond. Er komt een Multiplayer mode, waarin je tegen vier anderen kunt gamen en in de Singleplayer mode kun je op drie manieren de vijanden van het nodige lood voorzien; je kunt kiezen voor 'aktie', 'stealth' of 'driving'.



TRIBES 2

Tribes 2, de game die Jan heel wat natte broeken van genot opleverde, komt ook naar de PS2. Sierra dacht een geheimpje te hebben maar het is kennelijk toch uitgelekt. Tja, op de digitale snelweg vind je nu eenmaal alles. Hopelijk krijgen we op de komende E3 beurs meer info over de PS2 versie van Tribes 2.

PRIJSVRAAG IFEEL... LUCKY!

Zoals je op de hardwarepagina kunt lezen maken zowel Black & White als Logitech's iFeel MouseMan gebruik van de nieuwe TouchSense technologie van Immersion.
In combinatie kun je dus sensaties in de game voelen die je anders niet waargenomen had.
Sterker nog, er schijnt zelfs een puzzel in te zitten die alleen met deze muis op te lossen is.
Wil je kans maken op deze laue muis met moddervette game, beantwoord dan de volgende vraag:

Noem een van de sensaties die je volgens Jan met de iFeel MouseMan in Black & White kunt voelen.

Stuur je antwoord naar:
Power Unlimited
O.v.v. iFeel Prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl en vermeld als onderwerp iFeel Prijsvraag.

We geven in totaal vijf keer de iFeel MouseMan in combinatie met Black & White weg.



HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

CONKER EEN FLOP? / N64

Conker's Bad Fur Day doet het in Amerika niet zo goed als verwacht. Op de eerste dag werden 23.000 exemplaren verkocht, dezelfde week nog eens een slordige 13.000 stuks en dat is veel te weinig voor een Nintendo/Rare game. Aan de reviews lag het niet, het spel kreeg overal uitstekende scores.
Waarom dan toch die zuigende verkoopcijfers?
Waarschijnlijk omdat de mature-rating er voor zorgt dat het spel alleen aan mensen boven de 17 verkocht mag worden en dat is nu juist een groep die geen games meer voor de N64 koopt omdat ze al zijn overgestapt naar nieuwe platforms.
Daarnaast werkte Nintendo zelf ook niet erg mee. Het officiële Amerikaanse Nintendoblad 'Nintendo Power' besloot vanwege de Mature rating het spel zelfs helemaal niet te bespreken.

PRISONER OF WAR / PC / PS2

PoW is een stealth adventuregame die weer eens echt wat nieuws moet gaan brengen. Dit keer zijn het niet de graphics of de gameplay die 'revolutionair' zijn veranderd maar de sound. Het geluid in de WW II-game van Codemasters verandert namelijk aan de hand van jouw gedrag in het spel. Is er spanning dan zweept de muziek je op, word je getroffen dan zal de muziek triest worden en als de overwinning nabij is, hoor je de glorie aan komen rollen.
Op de PC maakt developer Wide Games dankbaar gebruik van de mogelijkheden van Microsoft's DirectMusic, terwijl er voor de PS2 een eigen soundengine gebouwd moest worden.
Wij zijn razend benieuwd naar het eindresultaat. Jammer dat er geen geluid bij de screenshots zit.





VIJF ACCLAIM TITELS BIJ GC LAUNCH VS

Acclaim zal bij de Amerikaanse launch van de Gamecube vijf spellen uitbrengen.
Het betreft Crazy Taxi, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Extreme G3, NFL Quarterback Club 2002 en All-Star Baseball 2002.
Vooral Crazy Taxi valt op, er werd namelijk aangenomen dat Acclaim van Sega alleen de rechten had gekregen om de titel naar de PS2 te brengen.
De GC blijkt dus ook in de deal te zitten. Ook de rest van deze games zullen op de PS2 verschijnen, een gevolg van Acclaim's multiplatform strategie.
Verrassend is de afwezigheid van de nieuwe Turok game, die volgens Acclaim al een tijdje in de maak was.

LUCAS ARTS DOET GEHEIMZINNIG

Op de site van Lucas Arts troffen wij nevenstaande screen aan.
Wat zou het kunnen betekenen??
We denken zelf de aankondiging voor Star War game nummer 126.
Het is daarom te hopen dat het dit keer weer eens een dope game wordt want sinds de SNES Star Wars games is het allemaal niet echt best geweest.



PLAYSTATION VERKOOPT MEESTE GAMES

PlayStation bezitters hebben in 2000 de meeste games gekocht. In totaal bleek het bij 63,5% van alle verkochte consolegames om een PlayStation titel te gaan. De PlayStation 2, die pas eind 2000 verkrijgbaar was, nam 0,8% van de verkochte games voor haar rekening.
De tweede plek was voor de GBC met 20,6 % en dat belooft veel voor de GBA. De N64 was goed voor 12,9%, terwijl de arme Dreamcast slechts 2,0% van de games wegzette. Opmerkelijk was de 0,2 % games die nog steeds voor de SNES werd verkocht.

EARTH & BEYOND / PC

Westwood gaat ook voor massive online multiplayer. Het spel heet Earth & Beyond en speelt zich helemaal af in de nabije toekomst. Verschillende facties, enorme oorlogen en diepe strategie worden de drie pijlers van het spel.

VEEL NIEUWE GAMES / PC / PS2

In een bunker bij Spaarnwoude presenteerde Cryo, Microids, Midas Interactive en Empire onlangs haar games voor 2001-2002. Er zat een aantal geinige spellen bij.
Jekyll & Hide (PC/PS2): 3D action adventure in Victoriaans Londen. Ziet er leuk uit en moet in juni uitkomen. (plaatje rechtsonder)
Megarace (PC/PS2): Scifi race die doet denken aan WipeOut. Of hij ook zo goed is, weten we in oktober.
Black & White (PSX): over deze game hoeven we natuurlijk weinig te vertellen. PSX bezitters kunnen er in mei mee aan de slag. Dat zou volgens ons veel te snel zijn want de versie die wij zagen, rammelde als een madman.
Zorro (PC/PS2): Kan leuk worden, zo'n game met de geblindoekte zwaardmans. Te zien was er echter nog niets. Release december 2001.
Frank Herbert's Dune (PC/PS2): Nee, dit is niet Dune van EA maar een adventure van Frank Herbert, de bedenker van de zanderige wereld. Minder aktie, meer denkwerk. Release september 2001. (plaatje rechtsboven)
From Dusk till Dawn (PC): Gebaseerd op de bizarre film van Quentin Tarantino en geschreven door Hubert Chardot, de man achter Alone in the Dark. Verschijnt oktober 2001.
Atlantis 3 (PC/PS2): Diep adventurewerk. Voor de doorzetters in oktober verkrijgbaar.







POWER UNLIMITED NR.7 IS VANAF 25 JUNI OVERAL TE KOOP!!!

PC

SCORE 92

GRAPHICS 9 | SOUND 8 | GAMEPLAY 9



OPERATION FLASHPOINT

De demo van Operation Flashpoint is inmiddels al zo'n kleine drie miljoen(!) keer gedownload. Dat moet dan wel een heel bijzondere game zijn...

Natuurlijk keken we al tijden halsreikend uit naar het moment dat we Operation Flashpoint zouden kunnen gaan spelen. Dat we niet tevreden waren met de demo en een preview-disk, moge duidelijk zijn. Daarom besloten we zelf maar langs Codemasters te gaan.
Er werd snel een tripje Birmingham geboekt, ik nam deze keer mijn eigen paspoort mee en twee uur later klopte ik aan bij de balie van Codemasters. Na een snelle rondleiding – waarbij ik opeens in een kamer kwam waar ze doodleuk aan Colin McRae 3 voor de PS2 zaten te werken (serieus!) – was het tijd om naar de demoroom te gaan.
Daar werd de review versie van Operation Flashpoint opgestart en was ik de rest van de dag onder de pannen. Maar niet nadat de Codemasters dame mij wel tien maal duidelijk maakte dat ik toch echt de eerste Europese journalist was die met de review mocht spelen. Zelfs de gehaaide Engelse pers zou pas een aantal dagen later Codemasters bezoeken. Ja, ook in Engeland weten ze de PU op z'n waarde te schatten.


Je moet maar lef hebben.

PANIEK

Het spel valt logischerwijs uiteen in een singleplayer en een multiplayer gedeelte. Het singleplayer gedeelte valt weer uiteen in een paar quick missions en een grote campagne. Die laatste is de meest interessante, want daar wordt ook nog een heus verhaal verteld. Je speelt hier een Amerikaanse rookie soldier die begint met een aantal trainingen waarbij je in stijl door een drill-sergeant afgebeuld en toegebruld wordt. Eenmaal geslaagd begint het echte werk en kun je tegen de Russen gaan knokken.
De eerste missie is al meteen erg benauwend. Je hopt uit een truck met een mannetje of zeven terwijl de commander voortdurend opdrachten geeft. Je loopt in een rechte lijn en dient een naburig dorp veilig te stellen. Opeens worden er vijandelijke soldaten gespot en begint het circus.
"Enemy at 11 o'clock, enemy at 11 o'clock!" schreeuwt een van mijn medesoldaten. Paniek in de tent en opeens zie ik nog een squadron van vijandelijk soldaten aan komen rennen. Ook de Russische tanks zien er allesbehalve vriendelijk uit. Gelukkig krijgen we hulp van luchtartillerie en worden de tanks al snel tot oud ijzer gebombardeerd. Al schietend, kruipend en vijandelijk vuur ontwijkend kom ik bij het meeting point en is de missie ten einde.


Ja daar! De bakker is nog open, effe wat muslibollen scoren.

SPANNING

Na iedere missie krijg je een beoordeling. Heb je flink wat rode kruisjes dan heb je het niet best gedaan. Hoe meer vijandelijke soldaten en voertuigen je uitschakelt, hoe meer punten je krijgt. En natuurlijk is het de bedoeling zo min mogelijk squadleden te verliezen.
De campagnemissies hebben een mooie opbouw waarbij alle facetten van hedendaags oorlogvoeren de revue passeren. Eerst ben je een volgzaam voetsoldaatje, later zul je ook als commander moeten optreden en je troepen orders moeten geven. Dit gaat op dezelfde wijze als bij games als Rainbow Six en SWAT 3. Je leden zullen ook zelf hun akties bepalen als je ze geen orders geeft maar beter is het om ze te sturen.
De bediening is verder echt supersimpel. Met vier toetsen loop je heen en weer en je kunt staan, hurken of kruipen. Diverse akties geschieden met de muis en je kunt met je muiswieltje door verschillende handelingen scrollen zoals 'pick-up handgranaat', 'enter jeep as driver', 'enter jeep seat in the back' en ga zo maar door. Vervolgens druk je op je muiswiel en hoppa de aktie wordt uitgevoerd.
Knallen gaat met de muis en met rechts kun je inzoomen. Het sluipschuttergeweer laat je helemaal ver inzoomen maar dat kun je alleen gebruiken in spec ops missies. De bediening van de heli's is wel iets uitgebreider maar meer dan een handjevol toetsen zul je niet nodig hebben.


Heb je alles overleefd, word je door een eigen tank geplet.


Ik was op de lagere school al heel goed in hinkelen.


Dat bosje wordt kreupelhout.

MOEILIJK?

Doordat de game erg realistisch is, hoef je natuurlijk niet te rekenen op powerups, armor en meer van die dingen. Twee rondvliegende kogels en je bent eraan voor de moeite. Ook zullen teamleden sneuvelen, hoe


Ken je dat, ik heb laagtevrees.


Eindelijk, de landingsbaan van Boursinville!


Volgende keer je veters beter vastmaken.


Je kunt in alle voertuigen hoppen die je tegenkomt. Jeeperdepiep!

goed je ook je best doet. Het is geen Rambo shooter en je bent alles behalve onoverwinnelijk, zo ook je medesoldaten.
Dat geeft tegelijkertijd de dramatiek van een echte oorlog weer. Als een gunner naast je down gaat, heb je misschien net nog tijd om zijn munitie mee te nemen maar dan is het ook doorrennen en wegduiken geblazen omdat je anders op zeker een blauwe boon in je borst krijgt.
Dat maakt de gameplay van tijd tot tijd lastig maar de vele mogelijkheden om een missie te klaren en de hulp die je aan of uit kunt zetten (kompas aan/uit, een pijl die aangeeft waar je heen moet et cetera) geven je de vrijheid om een en ander naar eigen wens in te stellen.

VRIJHEID

Een van de sterkste punten van Operation Flashpoint is het gegeven dat je in ieder voertuig kan hoppen dat je tegenkomt. Of dat nu een vliegtuig, een helikopter, een jeep, een burgerauto of een tank is, je kan er in en uit wanneer je maar wilt.
Het besturen van een jeep, tank of helikopter gaat gewoon met pijltjestoetsen en muis en zal ook voor nietliefhebbers van tank- en flightsims te doen zijn.
Daarnaast kun je helemaal zelf bepalen hoe je een missie volbrengt. Natuurlijk zijn er globale orders die je moet volgen maar voor de rest ligt alles behoorlijk open. Je kunt alles te voet doen of een auto gebruiken, als je maar van A naar B komt. Fanatieke soldaten zullen zoveel mogelijk kills willen, terwijl anderen al blij zijn als ze een missie heelhuids volbrengen.

UITERLIJK & AI

Realisme is het keyword in Operation Flashpoint; het is de juiste sfeer, de angstig echte animaties van de soldaten en de ongelofelijk grote levels die op dat punt zwaar imponeren. Het is geen gelikte flashy engine vol funky effekten maar een weergave van real-life war... en hoe flashy en glinsterend is een oorlog in het echt?
De enorme levels kennen we natuurlijk van Delta Force maar daar betreft het voornamelijk heuvel, na heuvel van grauw zand waarin allerlei mannetjes rondlopen. Hier zijn er kapot geschoten dorpen, boerderijen, bunkers, bossen, rondrijdende tanks, overvliegende helikopters, bommenwerpers en ga zo maar door. De mannetjes bewegen ook nog eens super realistisch en hebben daarnaast een goede AI. Zo moest ik in een missie als special trooper annex sniper een mannetje of twintig uitschakelen die door een pas kwamen aangewandeld. Ik zocht het hoogste punt op en begon te knallen met mijn snipergun. Grote paniek natuurlijk bij de vijand die naar alle kanten wegdook. De meesten waren nog steeds een sitting duck voor mijn vizier maar er waren er drie die helemaal terugrenden, omliepen en opeens achter me stonden, waardoor ik alsnog met een kogel tussen mijn schouderbladen eindigde.
Soms lijken de vijand en je andere teamleden iets té slim. In de meeste missies zien zij de vijand altijd eerder dan jij, alsof ze een superbril op hebben. Dit is vrij irritant omdat je zelf natuurlijk de baddies wilt neerknallen en niet als een lulletje achter alles aan wil sjokken.

MULTIPLAYER

Ook op multiplayer gebied is Operation Flashpoint een fantastische ervaring en ook nu gaan realisme en laagdrempeligheid hand in hand. Er zijn verschillende mogelijkheden: er is de standaard Deathmatch, CTF maar ook coöperatieve missies.
Toen ik samen met de makers een deathmatch partijtje speelde, voelde ik de spanning nog meer dan in singleplayer. Deathmatch is erg leuk omdat je ook een tank of een jeep kunt pakken en over je tegenstanders heen kunt rijden.
Capture the Flag is zowaar nog spannender. Kent CTF bij Quake III een hoog ren je rot gehalte, hier is 't een stuk minder driest. Eenmaal de vlag weggegraaid, is het nog een heel stuk terugrennen naar je basis en als je dan in die grote uitgestrekte outdoor levels speelt, ben je behoorlijk kwetsbaar.
Leuk is dat je onderweg opgepikt kan worden door een teamgenoot die net een truck heeft gekaapt. Ook het snel wisselen van wapens en het opraken van munitie draagt bij aan het angstzweet in je handjes.

VOOR WIE?

De doelgroep voor Operation Flashpoint is veel breder dan bijvoorbeeld voor een Tribes 2 of Delta Force. Tribes 2 is echt voor hardcore gamers, super intens en erg mooi maar je hebt er een beest van een PC voor nodig en als casual gamer word je snel naar huis geschoten.
Delta Force lijkt in sommige opzichten best wel wat op Operation Flashpoint; ook daar draait het om realistische missies in een oorlog van nu met immense levels. Alleen is in Delta Force de AI van de tegenstanders zeer matig en de singleplayer ervaring veel minder beklemmend.
Flashpoint is veel realistischer maar tegelijkertijd voor iedereen speelbaar. Je kunt als cadet of veteraan spelen, je kunt commander zijn of niet, je kunt tanks besturen en helikopters vliegen zonder dat het arcade wordt maar nergens krijgt het

Bohemia Interactive Studio / Codemasters / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.flashpoint1985.com



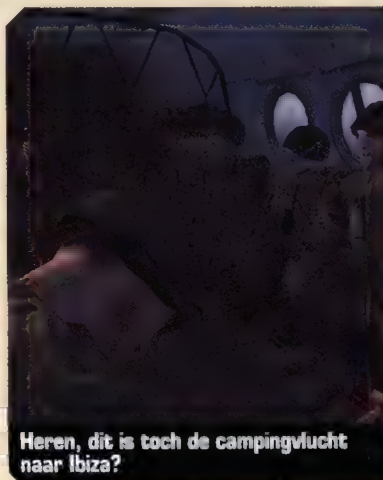
DE VOERTUIGEN

Tractors kun je kapen om van A naar B te gaan. Het is absoluut niet snel of save maar het kan wel.
De burgerauto's zien er uit als koekblikkerige Trabanten. In ieder geval sneller dan rennen.
De Jeeps zijn ideaal als vervoermiddel. Je kunt er met z'n vieren in en snel grote afstanden overbruggen. Echter, één schot door het voorruitje en het kan over zijn. Erg leuk is het om een vijandelijke jeep vol mannetjes te trakteren op een granaat of een mijn.
De trucks zijn grote logge bakken maar zeer geschikt om flink wat manschappen ineens te vervoeren.
Om manschappen te vervoeren, first aid te bieden én om te knallen zijn er de *pantserrupsvoertuigen*.
Tanks doen het zwaardere werk. Je kunt onder andere rijden in een T72 en de M1A1 Abrams maar er zijn ook ander typen beschikbaar met behoorlijk wat vuurkracht aan boord. Het leuke is dat een tank minstens twee man nodig heeft; een driver en een gunner, echt teamwerk vereist dus.
Zowel de Russen als de yanks hebben *helikopters* tot hun beschikking. Ideaal om konvooien te beschermen en vijandelijke stellingen mee in puin te leggen maar tevens om legers te verplaatsen. Pas echter wel op voor mannetjes met bazooka's en rocketlaunchers. Je kunt onder meer vliegen in een Blackhawk en een Cobra.
Extra's zijn er in de vorm van een A10 waarmee je desgewenst bommen kan droppen op tanks. Ook een jeep met een stand-alone mitrailleur is net toegevoegd. Bohemia zal ook na de release van de game nieuwe voertuigen blijven posten op diverse websites, alsmede nieuwe missies en andere leuke goodies die de game keer op keer een nieuwe injektie kunnen geven.

een te hoog sim-gehalte.
Operation Flashpoint heeft ook een mission-editor die erg makkelijk is en de community staat al klaar om talloze mods te gaan posten. Ik verwacht dan ook vergelijkbare taferelen als bij Quake en Team Fortress Classic.
Door al deze elementen zullen zowel shooterfanaten, oorlogliefhebbers en simmers zich tot Operation Flashpoint aangetrokken voelen. Realistisch, erg goed speelbaar en een schier oneindige houdbaarheid zonder concessies te doen. Daar neem ik mijn helm graag voor af. ◄



Die heeft z'n buik effe vol van dat geschiet.



Heren, dit is toch de campingvlucht naar Ibiza?



Aan de deur wordt niet geschoten!

DREAMCAST

VERWACHT Q3 2001

Crazy Taxi 2 ziet er in elk opzicht spectaculair uit. We zijn hier op de redactie in ieder geval de vingers al aan het losmaken voor een shitload vette ritten deze zomer.

CRAZY TAXI 2

Zet je Dreamcast nog even niet bij het grofvuil want er komen nog een paar geweldige titels uit. Om te beginnen is er het vervolg op Crazy Taxi!

Sommige kwade tongen beweren dat het eerste deel van Crazy Taxi helemaal niet zo geweldig liep en dat ook de graphics nog wel een stukkie beter hadden gekund. Misschien is dit waar en misschien ook niet maar waar het spel echt in uitblonk was gameplay.
Met een noodgang door de straten van San Francisco racen om zo snel mogelijk je klanten af te zetten, heeft gewoon zijn charme en helemaal als het gepaard gaat met zoveel sfeer. Weet je nog die soundtrack? Damn, dat was echt grote klasse.
Nou, hetzelfde kun je dus verwachten in Crazy Taxi 2 alleen is San Francisco vervangen door New York en zijn de typische Californische taferelen vervangen door New Yorkse varianten. Ik zal een paar voorbeelden geven. Het eerste dat in het oog springt, zijn de andere weggebruikers; je zult veel yellow cabs en busjes tegenkomen, daarnaast zijn de straten en wolkenkrabbers toch net ietsje grauwer dan dat ze in San Francisco waren.
Dat is begrijpelijk natuurlijk want zo ziet New York er nu eenmaal uit maar Hit Maker is er toch in geslaagd om die excentrieke Crazy Taxi vrolijkheid te behouden en daarmee slaan ze de spijker opnieuw precies op z'n kop. O ja, en natuurlijk heeft The Offspring weer beloofd een muzikale bijdrage aan het geheel te leveren.



De oude DC doet het nog best.

STAALTJE TECHNIEK

In het eerste deel van Crazy Taxi was het vaak mogelijk om via soms absurde shortcuts nog eerder de plaats van bestemming te bereiken. Niet zelden leidden die shortcuts over daken en volgde er een spectaculaire jump.
Precies dit element hebben de makers willen benadrukken in het ver-

Hit Maker / Sega / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.sega-europe.com/english/news





Hé, zie je dat? Er rijdt iemand over de stoep, die is maf, dat zou ik nou nooit doen.



Hé makker, zou jij je niet vast opgeven voor Big Diet 2?



Tempo, de bewakers zijn me op het spoor!



We hebben de C, we hebben de R, we hebben de A, we hebben de Z...



Opzij m'n passagier heeft zich verslikt in een BN-koek!



Waaat, ik wil geen passagier met racekak in m'n taxi! Eruit jij!



Welke verdieping zei u ook alweer?

volg en je snapt dat de wolkenkrabbers van New York zich bij uitstek lenen voor dergelijk stuntwerk. Nieuw is dat de Taxi's deze keer de beschikking hebben over hydrolische pompen waardoor de wagens nu ook kunnen springen en dat voegt toch wel een nieuwe dimensie toe aan het scheuren door de straten en het oppikken van gewillige passagiers.

Natuurlijk kun je je afvragen of Crazy Taxi 2 niet een heel klein beetje te onzinnig wordt door dat gespring over wolkenkrabbers en zo maar ik ben bang dat we daar pas echt over kunnen oordelen als we een definitieve review versie in huis hebben.
Kwa gameplay lijkt het erop dat Crazy Taxi 2 niet heel veel meer te bieden gaat hebben dan het eerste deel. Zoals ik al zei moet je nu meer springen met je auto en het is ook nog mogelijk om meerdere passagiers tegelijk op te pikken maar er is verder nog heel weinig bekend over eventuele extraatjes zoals de Crazy Box games. Het lijkt onwaarschijnlijk dat deze niet zullen terugkeren maar hoe dat er allemaal precies gaat uitzien, weet alleen Joost.

HIT GEMAAKT

Het concept van Crazy Taxi is zo super simpel dat ik me de afgelopen maanden toch een aantal keer heb afgevraagd of het succes van deze game niet gewoon is gebaseerd op een goedkope marketing hype maar iedere keer wanneer ik het spel in mijn Dreamcast doe en begin te spelen, weet ik beter.
En hoe meer ik me verdiep in Crazy Taxi 2, hoe meer ik het gevoel krijg dat die gasten van Hit Maker opnieuw een hit aan het maken zijn en dat zou mooi zijn want ik ben wel weer toe aan een nieuwe stad en wat nieuwe passagiers.
Volgens de schema's moet Crazy Taxi 2 deze zomer al in de winkels liggen (Sega was er al lang voor ze met de Dreamcast kapten, mee begonnen) dus we verwachten jullie binnenkort een uitgebreide review te kunnen geven. ◀

CHAUFFEURS

Natuurlijk kent Crazy Taxi 2 ook een aantal nieuwe chauffeurs. Het zijn weer net zulke veelzijdige types als in het eerste deel en ze staan garant voor een boel commentaar tijdens het racen. Laten we eens kijken met wie we deze keer allemaal kennis mogen maken.

CINNAMON
Crazy Taxi 2 is een Japans spel dus we kunnen onmogelijk verwachten dat er koele namen gekozen worden. Cinnamon (kaneel in het Nederlands) is een iets te hippe gast die rijdt in een grote oranje Amerikaanse bak. Zijn auto is snel maar het is niet de aller wreedste bak net zoals Cinnamon niet de aller koelste gast is.

ICEMAN
Iceman is de man. Ik ben misschien een beetje bevooroordeeld omdat Iceman helemaal onder de tattoo's zit maar hij heeft veel meer kwaliteiten. Zo is hij een echte no-nonsense gast; je kan geen slappe praatjes tegen hem ophangen want dan schopt ie je gewoon de taxi uit. Overigens rijdt hij een stijlvolle classy Amerikaanse wagen. Wat een kerel.

SLASH
Slash is het type dat ze als laatste bedachten toen ze eigenlijk niet zo veel creativiteit meer over hadden. Vandaar dat Slash een beetje een doorsnee semi stoere vent is geworden waar verder niet al te veel over te vertellen valt. Nou ja, misschien nog dat ie ook nog in een redelijk dikke bak rijdt maar that's it.

HOT-D
De chauffeur met de domste naam is ongetwijfeld Hot-D. Wij krijgen het verder niet zo heel warm van Hot-D maar het tegendeel is waar voor de auto die hij onder z'n kont heeft. Hot-D rijdt in een stoere klassieke kar met een bepaalde hot rod kwaliteit. Als we het persbericht van Sega mogen geloven dan is Hot-D een losgeslagen lunatic die je het beste uit de weg kunt blijven. Maar ja, iedereen die ooit in New York is geweest, weet dat zo'n beetje alle taxi chauffeurs daar geestelijk gestoord zijn.

Relic Entertainment / Microsoft / Tel: 020- 5001005 / www.relic.com

PC

VERWACHT Q3 2001

JAN

Sigma ziet er fraai uit en is zonder meer origineel te noemen. Over de gameplay heb ik m'n twijfels; het kan een hele leuke titel worden maar voor hetzelfde geld slaat het totaal niet aan.



SIGMA

ADVENTURES OF REX CHANCE



Je pakt ze niet weer allemaal hè? Laat er deze keer ook eentje voor mij over!

De creatieve breinen achter het fraaie Homeworld hebben het aangedurfd wederom met een totaal nieuw concept te komen. Sigma: Adventures Of Rex Chance is namelijk een strategygame zoals je nog nooit hebt gezien.

Sigma: Adventures Of Rex Chance (voor het gemak even afgekort tot Sigma) werd voor het eerst uitgebreid gepresenteerd op de Gamestock 2001. En dat niet alleen, het bizarre spel was zeer goed speelbaar. Toch blijft het een beetje vreemd gevoel als de developer voortdurend over je schouder mee kijkt en goed bedoelde aanwijzingen geeft. Aan de ander kant kreeg ik zo wel een prima uitleg over het hoe en waarom van Sigma.

COCKTAILS

Sigma is het best te omschrijven als een Wild Life DNA kloon strategygame; het draait namelijk allemaal om het klonen van dieren en dan heb ik niet over schapen of koeien of een muis met een oor op z'n rug, nee alle dieren.
Wat is het geval? Jij speelt Rex Chance, een oorlogsveteraan die op een ver eiland op zoek is naar zijn vriendin, de wereldberoemde biologe Lucy Welling. Rex stuit op een gestoorde Dokter genaamd Upton Julius die z'n vriendin gekidnapped heeft. Julius heeft bovendien een machine gebouwd (met de hulp van Rex z'n vriendin) die hij de naam Sigma heeft gegeven. Met deze machine kan hij nieuwe dieren kweken door verschillend genenmateriaal met elkaar te mixen.
Dat levert heel wat bizarre cocktails op; denk bijvoorbeeld aan een gorilla met vleugels of een neushoorn met luipaard poten.
Julius wil dat je met hem samenwerkt om de wereld te veroveren maar als kloeke held ga je natuurlijk tegen dit zieke voorstel in. Je bevrijdt je vriendin en vervolgens ga je in zeventien lange missies zelf aan het kweken en klonen om Julius voorgoed uit te schakelen.

SPRINKLEEUW OF STRUISNIJN?

Ondanks de opmerkelijke vorm waarin Sigma is gegoten, blijft het een strategytitel. Via laboratoria en machines kun je namelijk steeds betere klonen maken en je hebt, net als in andere strategygames, een basis.



Ik baal als een stekker, vroeger was ik de enige die van gedaante kon wisselen.

Je eenheden zijn de verschillende dieren en naar verluidt zijn er wel meer dan 100.000 combinaties te maken. Het leuke is dat sommige combinaties weinig opleveren. Kloon je een struisvogel met een konijn bijvoorbeeld, dan heb je daar in het heetst van de strijd niet veel aan. Mix je echter een vleermuis met een krokodil dan krijg je een vliegend monster en een leeuw met sprinkhaanpoten resulteert in een agressief en sterk beest met scherpe kaken en klauwen die bovendien enorm ver kan springen.
Natuurlijk zul je niet meteen alle beesten met elkaar kunnen klonen.



Is deze nou gekloond met een krokodil of heeft ie gewoon een rare bek?

Ook zul je de beesten eerst moeten vangen alvorens met ze te gaan experimenteren, al doende wordt je DNA databank steeds uitgebreider. Later in het spel kun je zelfs reusachtige wezens maken zodat er een ware King Kong of Godzilla titanenstrijd kan gaan losbarsten.
Hoe de verschillende kloonexperimenten verlopen en hoe snel je nieuwe wezens kunt krijgen is nog niet helemaal duidelijk, maar het feit dat je de hele game door kunt blijven proberen met unieke combi's te komen, lijkt borg te staan voor zeer uitdagende gameplay.

SIERRA SPEELT OP SAVE

Ondanks dat Homeworld het voor Sierra redelijk heeft gedaan en er zelfs een Homeworld 2 in de maak is, moesten ze niets van Sigma weten. Stemmen fluisteren dat Sierra Sigma te ambitieus en te riskant vond. En dat voor een bedrijf dat met Homeworld juist zijn nek uitstak. Extra opvallend dat juist een gigant als Microsoft wel brood zag in Sigma. Nu maar hopen dat Relic haar beloften waar kan maken.

■ PC

VERWACHT Q3 2001

Dungeon Siege wordt een 'moet ik hebben' game. Absoluut niet origineel maar wel enorm sfeervol en zoals het zich nu laat aanzien, zeer verslavend.


De buurt-bbq liep pas echt uit de hand toen de spareribs zich er mee gingen bemoeien.

CHRIS TAYLOR

Het grote 'brein' achter Dungeon Siege is Chris Taylor. De man maakt tijdens speeches en presentaties meer dubbelzinnige woordgrapjes dan Larry Laffer in al zijn spellen en Taylor heeft de energie van een cheetah op speed.
Taylor heeft zijn stempel op de gamesmarkt gezet met Total Annihilation, een fantastische strategietitel die unaniem lof oogstte. Minder verging het zijn combi van strategy en RPG in Total Annihilation: Kingdoms. Het spel kwam uit terwijl Cavedog faillissement aanvroeg. Bovendien zat de game vol bugs.
Taylor zat niet bij de pakken neer en richtte Gas Powered Games op. Daar werkt hij sinds 1999 aan Dungeon Siege. Met dezelfde laagdrempeligheid als Diablo II maar dan met veel mooiere graphics en compleet in 3D wil Taylor opnieuw zijn plek in de gamesbiz bevestigd zien. Iets dat hem zeer waarschijnlijk zal gaan lukken.

DUNGEON SIEGE

■ *Dungeon Siege wordt door velen al dé Diablo II beater van de nazomer genoemd. Eind augustus van dit jaar moet deze fraaie hack & slash RPG vele hartjes gaan veroveren.*

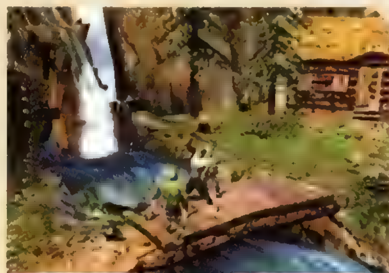
Op een minibeurs zoals de Gamestock 2001 van Microsoft heb je relatief veel tijd om alle games eens goed te bekijken en met zes PC titels en acht Xbox games ontwikkel je dan automatisch je voorkeuren. En waarom het ene spel me vrijwel koud liet en door een andere direkt gegrepen werd...? Ik denk dat het met sfeer te maken heeft, een pakkende sfeer en natuurlijk gameplay die je al heel snel aan het scherm kluistert.
Dungeon Siege is zo'n game waar de sfeer vanaf druipt en dat is vooral te danken aan de prachtige 3D engine die heel wat mooie tafereeltjes op je monitortje weet te toveren. Ik ging voor de monitor zitten, begon met spelen en zonder dat ik het wist was het opeens een uur later. Ik heb me op een gegeven moment echt moeten losmaken van de testtafel om nog andere games te bekijken en te spelen. Een goed teken dus.

NIET ORIGINEEL

Wat gameplay en aanpak betreft lijkt Dungeon Siege behoorlijk op Diablo II. Het komt neer op hakken en beuken en zo word je steeds sterker en krijg je meer loot, goodies en wapens.
In het begin ga je alleen op stap in de middeleeuwse fantasy setting maar later vorm je een reisgezelschap. Het verhaal is verre van origineel en ook niet bijster diep. Je speelt een boerenknaap of boerenmeid die een rustig leventje in het bos leidt totdat vanuit het niets boosaardige legers het land bestoken. Skeletten en monsters vallen je dorp aan en het is aan jou om de oorsprong van het kwaad te vinden en vervolgens uit te roeien.
In het begin doe je dat nog met je hooivork en een lullig bijltje maar hoe verder je komt, hoe meer zwaarden en lansen je ten dienst staan. Er is zelfs een middeleeuwse mitrailleur in het spel (gewoon voor de lol) en natuurlijk een hele reeks magische spreuken want geen RPG zonder magie.

GRIMMIG BOS

Voor de rest houdt de vergelijking met Diablo II echter op. Sowieso al wat betreft het uiterlijk omdat Dungeon Siege in sprankelend 3D wordt getoond. Een prachtige engine laat je de wereld van Dungeon Siege fonkelend beleven. Een super simpele bediening met de muis en je zoomt in en uit, 'tilt' het scherm of draait om je as.


Knibbel, knabbel, knuisje... blijf met je rotpoten van m'n huisje!


Hé domme dwerg, lekker idee van die broodkruimels.


Ik geloof dat die gast z'n zevenmijlslaarzen terug wil.

Gas Powered Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.dungeonsiege.com




Volgens Jan gaat het verhaal van Dungeon Siege niet erg diep maar zo te zien valt dat best wel mee.


Die beesten komen zeker uit pagina 27 gekropen.


Zeg maar nee, dan krijg je er twee.


Ben ik weer m'n kaplaarzen vergeten, daar word ik toch zo chagrijnig van.


Zeker een kistkalf ofzo.

Die 3D engine zorgt voor een visueel feest met mist, regen, kleurrijke spreuken maar vooral overtuigende, levende omgevingen. Zo bewegen de bomen in de wind, kabbelen beekjes, storten watervallen hun water naar beneden gepaard met opspattend schuim, draait een reuzenrad in een beek en ga zo maar door.
De werelden van Diablo II lijken opeens statische schaakborden vergeleken met de lokaties van deze game.
Met name in het bos – dat heel subtiel steeds donkerder en grimmiger wordt – had ik voor het eerst sinds tijden daadwerkelijk het gevoel me in een bos te begeven. Dat klinkt logisch maar dat is het niet. Die enorme dichte begroeiing en het detail van planten, bloemen, gras, struiken, bomen, bruggetjes, paden, rosten en rivieren geeft je echt een natuurgevoel.
Toch hou je het overzicht want als je inzoomt 'faden' de bomen weg zodat ze transparant worden en je altijd kan zien wat er voor je en achter je gebeurt.

VRIJHEID

Dungeon Siege geeft je tevens een enorm gevoel van vrijheid en je wordt dan ook nergens gehinderd door onzichtbare muren. Dat komt doordat het spel als het ware een gigantisch grote map is. De settings veranderen van tijd tot tijd maar terwijl het ene gedeelte van de map wordt uitgeladen, wordt een ander gedeelte ingeladen, zonder dat je daar als speler iets van merkt, geen laadtijden of pauzes dus. Een briljante vondst.
Je kunt overal gaan en staan maar wegwijzers en kleine paadjes geven een hoofdroute aan zodat je niet verdwaalt. Ook kun je via een minimap alle baddies terug zien in de vorm van stippen. Zo kun je nog even wat experience opdoen met eenvoudige tegenstanders voordat je overgaat tot de confrontatie met een grote bul.
Dat wil overigens niet zeggen dat alles op elkaar lijkt. Je hebt wouden, woestijnen, ijsrotsen, ondergrondse dungeons, kastelen, mijnen, forten, besneeuwde bergen en ga zo maar door. En door de 3D zijn er ook meerdere lagen in de lokaties waar je met behulp van liften, trappen, bruggen en luiken kunt komen.
Dit zorgt voor een vleugje taktiek en wederom voor meer sfeer en realisme. ◄


Je hebt toch niet op je zombie-fluit geblazen hè?


Zeker weten dat ik een ezel hoorde balken.

PC

VERWACHT Q4 2001

Munch' s Oddysee is een even prachtig als karaktervol spel. Nu maar hopen voor Microsoft dat het spel af is als de Xbox gelaunched wordt.

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

LANNING'S IDEOLOGIE



Waar Electronic Arts als een soort promotor van de PS2 fungeerde bij de launch (alle nieuwe sporttitels werden groots aangekondigd en EA sprak openlijk een enorm vertrouwen uit in Sony's nieuwste console), zo ontpopt Lanning zich als een soort van Xbox profeet die zoveel mogelijk mensen wil overtuigen van de power van deze console.
Tegelijkertijd begint Abe stiekem het ikoon van Microsoft's spelcomputer te worden. Natuurlijk, Lanning's woorden zijn doordrenkt van Gates' prediker, maar tegelijkertijd staat diezelfde Lanning wel ergens voor. Hij heeft behoorlijk zijn nek uitgestoken door als een van de eerste programmeurs openlijk commentaar te leveren op de PS2 en zijn opmerkingen over programmatuur en architektuur van de twee spelcomputers snijden weldegelijk hout.
Naast speltechnische opvattingen toont Lanning in Munch's Oddysee ook nog eens een ideologische visie. Je hoeft namelijk geen geitenwollen sokken milieuaktivist te zijn om in het spel te zien waar winstbejag over de rug van Moeder Natuur allemaal toe leidt.
En zeg nou zelf, welke game laat een gehandicapte held in een rolstoel schitteren en toont daarmee aan dat computerhelden niet per definitie cool en gespierd hoeven te zijn?



Die Munch ziet er uit als een mislukte pianokruk.

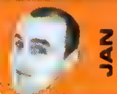


Hallo... and goodbye!

Abe dacht aanvankelijk dat ie z'n derde avontuur op de PS2 zou beleven. Z'n reis, die inmiddels alweer een paar jaar in beslag neemt, heeft echter als eindbestemming de Xbox gekregen.

De twee vorige avonturen van Abe staan de meeste gamers nog helder voor ogen. De unieke wereld van Abe en zijn vrienden, de verslavende platform/adventure elementen en het fraaie verhaal maakten van Oddworld: Abe's Oddysee en Oddworld: Abe's Exoddus twee toppertjes. Naar het derde deel van het vijf delen tellende epos werd dan ook halsreikend uitgekeken.
Maar dé man achter Abe, de Zorro look-a-like Lorne Lanning maakte voor een hele tijd een eind aan de pret.
Zo sprak ik hem al op de E3 vorig jaar waar we een zeer vroege versie van Munch's Oddysee mochten zien op... de PS2. Lanning was echter allesbehalve tevreden met de PS2. Meerdere features die hij wilde gebruiken in zijn game, waren technisch niet haalbaar op de PS2.
Het duurde dan ook niet lang voordat Lanning overstapte naar de

Oddworld Inhabitants / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/oddworld




En dan nu het spotje van de Stichting Ideële Reclame: 'Iemand z'n strot afsnijden, probeer het te vermijden, laat 'm rustig verder rijden.


Stoppen hoor, nare wezens, anders... loop ik heel hard weg.


Nee Munch, ik heb ook geen idee waar en wanneer de Paralympics zijn.


Gelukkig heeft niemand me in de gaten.


I have to save my ass quickly.


Effe uitbuiken van die zware lunch, Munch?


Kunnen jullie wel tegen iemand in een rolst.... huh, waar is dat ding gebleven?

Xbox en Munch's Oddysee werd uitgesteld.
Sony niet blij, maar ik denk dat de gamers dat uiteindelijk wel zullen zijn want als een spel op een bepaald platform zo veel beter tot zijn recht komt en daardoor zo veel leuker wordt, dan is het alleen maar goed. Wanneer Warcraft niet langer op de PC uit zou komen maar alleen op de PS2 of de Gamecube omdat het spel daar beter tot zijn recht komt, zou ik een avondje rouwen maar het uiteindelijk accepteren. Het gaat om de game en de gameplay en niet om het platform.

HELD IN EEN ROLSTOEL

Oké, genoeg geouwehoerd over spelcomputers, laten we het eens over het spel hebben.
In Abe's derde avontuur is onze komische antiheld opnieuw te zien in zijn strijd tegen de baddies: de Glukkons en de Vykkers. Alhoewel, het is nu vooral zijn maatje Munch die in de spotlights staat.
Je kunt zowel Abe als Munch spelen maar het verhaal draait om Munch. Deze Gabbit leeft eigenlijk in zee maar hij beweegt zich nu op het land voort in een geinige en behoorlijk snelle rolstoel. Daar kan hij mee racen en jumpen en vijanden omver bouncen.
Munch was ooit een gelukkig wezentje maar de Glukkons hebben bijna zijn hele ras uit zee gevist. Alleen de Mudokon Queen kan de Gabbit's toekomst veiligstellen; zij heeft de laatste eieren om hun ras in stand te houden. Het is aan Munch om de Queen te vinden en het voortbestaan van de Gabbits veilig te stellen.

WISSELEN

Doordat je voortdurend van karakter kan wisselen kun je samen met Abe en Munch op pad gaan. Abe kan sneaken, met andere Mudokon's praten en razendsnel rennen en rollen vergelijkbaar met Sonic.
Natuurlijk kan hij ook weer andere Mudokon's vragen te chanten voor energie of hem te volgen en hij kan eveneens nog steeds andere wezens 'possessen' om ze het vuile werk op te laten knappen.
Munch is in zijn rolstoeltje behoorlijk snel en vooral zijn zwemcapaciteiten komen regelmatig van pas. Hij kan op plaatsen komen waar Abe niet bij kan en andersom.
Zo is er in het begin van de game een groot hek waar Abe niet door kan. Munch zwemt via een rivier naar de andere kant, trekt aan de hendel van het hek en beiden kunnen weer verder. Ze zijn dus op elkaar aangewezen gedurende het hele spel.

WAUW!

De graphics van Munch zijn zo karaktervol en vol emotie dat je mond echt open zal vallen als je de ingame beelden ziet. Beelden die niet onder doen voor introfilms en die alleen maar te omschrijven zijn als 'wauw!'.
Sowieso is er een fixed camera die beide helden volgt en die altijd precies op het goede moment wisselt van perspektief. Hierdoor hou je én een filmisch gevoel én het beste overzicht. Je kunt echter op ieder gewenst moment de camera overnemen en zo positioneren als jij dat wilt. Je kunt inzoomen tot vlak voor de karaktertjes en dan zie de oogjes knipperen, de pupillen bewegen en het keeltje van Munch slikken.
Dit alles gaat vergezeld van briljante stemmetjes (die Lanning zelf inspreekt) en dat maakt van Munch's Oddysee een spel met een ziel; een spel met karakters die daadwerkelijk tot leven komen en waar je tijdens het spelen daadwerkelijk iets voor gaat voelen.
Bovendien zijn de licht- en schaduweffekten, waar PU-baas Mark het al over had tijdens zijn Las Vegas trip, van een ongekend hoge kwaliteit en eveneens sfeerbepalend.
Je hebt voortdurend het idee naar een film te kijken. Tel daarbij de hoge framerate, de rijke levels vol puzzels, interakties, gevechten en platformelementen plus een sterk achtergrondverhaal... en je hebt een spel dat bijna niet meer fout kan gaan.

BUDGET ABE



**Nieuwsgierig geworden naar Abe's voorgeschiedenis? De twee vorige games van Abe gemist? Dan doe je er goed aan eens langs de budgetbakken te lopen.
De zogenaamde value en replayversies op zowel PC als PSX van Oddworld: Abe's Oddysee en Oddworld: Abe's Exoddus houden je voor een scherpe prijs zoet voordat deel drie op de Xbox verschijnt.**

XBOX / PC

VERWACHT Q4 2001

Bungie zal er alles aan doen om van Halo een Xbox launchtitel te maken en ik durf er m'n Pokémon knikkerverzameling om te verwedden dat 't een genotzalige shooter wordt.





Zal ik jou eens wat smoel- en buikzeer bezorgen?!



Kolere, bijna m'n haar in de war.

HALO

Halo moet de Xbox game worden waarmee Microsoft vriend en vijand als één man achter haar console krijgt. Als eerste tijdschrift in de Benelux kreeg de PU de gelegenheid om Halo daadwerkelijk te spelen.

Halo is inmiddels al geruime tijd in produktie en is, na Black & White en Team Fortress II, zo'n beetje het meest gehypte spel van het moment. Ik was dan ook oprecht nerveus toen ik met mijn grijpgrage handjes de Xbox controller mocht vastpakken om de eerste spelminuten van Halo tot mij te laten komen.

VERRADERS?

Eerst was het echter nog even wachten geblazen op een niet onaantrekkelijke hoofdredactrice (jawel, een vrouw) van het Franse blad Joystick, die voor mij aan de beurt was Halo te doorgronden.
Ze was aan het mopperen op een van de Bungie mannen. Hoe kon Bungie de PC-aanhang zo verraden? Waarom waren ze toch in hemelsnaam overgestapt van de PC naar de Xbox? Ook over de besturing met de Xbox controller was ze niet te spreken. 'Ik wil een muis en toetsenbord, merde!' en weg was Madame. Opgestaan, plaatsje vergaan en Jan zat eindelijk voor de buis.
Tja, en wat La Française ook mocht beweren, als Microsoft op een dag met een hele vette buidel geld op de stoep staat of je Halo exclusief als launchtitel voor de Xbox wilt gaan doen, moet je wel erg sterk in je sneakers staan om zo'n aanbod af te slaan. Bovendien hebben de diverse Bungie boys me met hun hand op het hart beloofd dat Halo ook voor de PC uitkomt. Dus iedereen kan weer rustig slapen.

CONTROLE

Was La Joystick's visie gekleurd of had ze een punt? Halo was natuurlijk van oorsprong een PC-titel. Nee, rustig maar, ik ga nu niet weer de hele PC versus console discussie een het hele besturingsverhaal opnieuw aankaarten.
Bungie heeft het spel namelijk voor een groot deel herschreven en dat vooral om de besturing goed te krijgen. En ik moet zeggen, na een half uurtje begon ik zowaar een beetje de 'hang of it' door te krijgen. Dat is eigenlijk wel logisch want dat was ook bij UT en QIII op de PS2 het geval. Al blijf ik van menig... oh nee, ik zou het er niet meer over hebben. Hoe dan ook, de Xbox controller is zoals jullie weten lekker groot en dat komt juist bij een fast-paced game als Halo zeer van pas. Je hebt minder snel de neiging om de knoppen door elkaar te halen en de twee relatief grote poken laten zich intuïtief en goed afzonderlijk besturen.
Daarbij moet zeker nog een pluspuntje worden genoteerd voor de heftig Force Feedback. De rumblemotoren zijn onbehouwen krachtig, en dat voor een console. Nee, hier zijn de trillingen in de PlayStation controllers echt weeïge scheetjes bij. Wat een impakt, wauw!

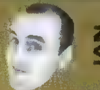
TE VOET OF TE JEEP

Het verhaal van Halo doet er niet zo toe. Het is een shooter, right? Welnu, je bevindt je op een vreemde en oogstrelend mooie planeet waar eeuwenoude alien technologie zich ergens verborgen houdt. Naar die technologie ben jij - een speciale marinier – op zoek want aliens zijn ook op de hoogte van dit kostbare geheim en als deze technologie in verkeerde handen valt, wordt het universum en dus de mensheid bedreigd en dat kan natuurlijk niet.
De gameplay van Halo valt uiteen in het klassieke shooterwerk en racen in diverse voertuigen, waarbij de

DE MYTHE VAN BUNGIE

Bungie is ooit ontstaan uit een klein groepje liefhebbers van spellen voor de Mac.
Minotaur: The Labyrinths of Crete was een van hun eerste titels maar met de shooter Marathon maakte het bedrijf in 1994 furore.
Ze zetten zichzelf pas echt goed op de kaart met Myth: een van de eerste, zoniet de eerste strategiegame waarbij je zonder resourcement en basissen bouwen per missie met een vast aantal units aan de slag mocht. Daarnaast viel Myth op door zijn bloederige karakter.
Myth II borduurde daar 'veilig' op voort en op dit moment is Myth III: The Wolf Age in de maak. Dat wordt gedaan door het pas opgerichte Mumbo Jumbo dat zich schaart onder de paraplu van G.O.D. Voor meer info over Myth III: The Wolf Age surf je naar *www.mythwolfage.com*.

Bungie / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.bungie.com/products/halo



framerate in beide gevallen pittig hoog is en de kogels, lasers en bommen je voortdurend om de oren vliegen. Het spel heeft een lekker krachtig karakter waarbij je meteen midden in de aktie zit.
In de rol van marinier kun je te voet gaan of in een snelle jeep hoppen terwijl een NPC een daarop bevestigde mitrailleur bedient.
Aanvankelijk leek de besturing tijdens het racen wat instabiel maar toen ik 't eenmaal onder de knie had, kon ik me behoorlijk uitleven met m'n jeepie (over-the-top arcade stijl).
Aangezien Halo op de Xbox geen online funkties krijgt, zal de nadruk zoals ik het nu kan inschatten, liggen op het te voet spelen met de marinier. Niet dat dit saai is want je krijgt genoeg tegenstanders, vuurgevechten en prachtig te onderzoeken basissen, in- en outdoor levels en imposante buitenaardse bouwwerken onder ogen.

VERBLUFFENDE GRAPHICS

Waarmee we aanbeland zijn bij de graphics. Tja, woorden schieten echt te kort om die te beschrijven. Ik heb gewoon nog nooit zoiets moois gezien op een console. Zo veel kleur, zo scherp, zulke fraaie texturen, die ook van dichtbij geen moment faal of onduidelijk worden. Ook de licht- en schaduweffekten zijn onwaarschijnlijk prachtig; de een na de andere gelikte setting, explosie of laserstraal dendert je scherm af.
De demo die we konden spelen begint bijvoorbeeld aan het strand. Hierbij zag je in real-time en ingame het water aan komen stromen terwijl de golven braken op de branding en het warme zonlicht er overheen scheen. Ronduit verbluffend.

DE XBOX SLAAGT?

In dik een uur anderhalf level Halo spelen is natuurlijk veel te kort om een goed oordeel te kunnen vellen maar het zag er allemaal uitstekend uit. Al moet ik het nodige voorbehoud maken omdat ik het niet op een Xbox heb zien draaien maar op een kit die afgedekt onder een tafeltje stond.
Bungie heeft bij hoog en laag beweerd dat Halo een launchgame wordt en dat zullen ze godbetert voor elkaar krijgen want deze shooter kan absoluut een spel worden waarvoor je een Xbox wilt kopen. ◄

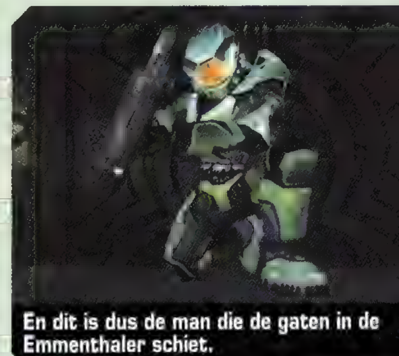

Halo zeg!


Ga toch weg met je blauwe zeikstraaltje, miserabele snotneus.


Stop effe met dat geschiet, anders hoor ik de verkeersinformatie niet!


Onze helden op weg naar een kat die de boom niet meer uit durft.


De Kerkstraat? Misschien weet m'n collega 't, die is hier beter bekend.


En dit is dus de man die de gaten in de Emmenthaler schiet.


Hoe heet de burgemeester van Weikel?


Ik schiet liever want ik durf ze niet van 't haakie te halen.

PLAYSTATION 2 / PC

VERWACHT Q4 2001

PlayStation 2 bezitters kunnen hun borst alvast nat maken want GTA 3 wordt een topper van het zuiverste water!

GRAND THEFT AUTO 3

In vette auto's scheuren en je pistool leeg schieten op onschuldige voorbijgangers. Met GTA 3 wordt dit typisch Amerikaanse tijdverdrijf volledig in 3D in de Europese huiskamers gebracht.

Ik weet nog goed dat ik een paar jaar geleden op bezoek was bij DMA design in de buurt van het Schotse Dundee. Ondertussen is het bedrijf flink gegroeid en is er een nieuw filiaal geopend in een wat dichter bevolkt gedeelte van de Schotse hooglanden. Maar ondanks dit onvermijdelijke succes is het bedrijf opvallend genoeg nog helemaal zichzelf gebleven.
De programmeurs en ontwerpers hebben nog altijd een grote voorliefde voor schapen (alhoewel die niet zijn terug te vinden in Grand Theft Auto 3) en daarnaast heerst er een opvallend relaxte en vooral creatieve sfeer in het gebouw. Dat moet natuurlijk ook wel want DMA heeft als een van de weinige developers bewezen dat het bij een goede game niet perse om de graphics draait maar dat de gameplay super solide moet zijn.
Denk maar aan games als Lemmings, Sillicon Valley en natuurlijk de eerste twee afleveringen van Grand Theft Auto. Allemaal titels die groot werden vanwege de speelbaarheid en deze wetenschap heeft DMA design omgezet in een filosofie waar geen speld tussen te krijgen valt: alleen maar games maken die je zelf leuk vindt... en die filosofie blijkt keer op keer nog uitzonderlijk succesvol ook.

RELAXTE SCHOTTEN REKENEN AF

Hoewel DMA dus heeft bewezen dat ze weet waar het om gaat, was Grand Theft Auto 2 eigenlijk niet veel meer dan een opgepoetste remake van deel 1.
De klasse en vooral originaliteit die het eerste deel uitstraalde, ontbrak wat mij betreft volledig bij het tweede deel en ik denk dat DMA zich toch het een en ander van deze, ook door vele anderen geuite, kritiek heeft aangetrokken want met het aanstaande derde deel beloven onze relaxte Schotten voor eens en voor altijd af te rekenen met semi-concurrenten als Driver 2 en de erfenis die GTA 1 en 2 heeft nagelaten. Hoe DMA dit van plan is aan te pakken, zal ik je vertellen.

DMA Design / Rockstar Games / Take 2 / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.rockstargames.com/libertytree




Rot uit die auto! Ik moet als de donder een Nasi Rames Speciaal scoren anders word ik gek!


Een wandelingetje met je AK-47, of het de gewoonste zaak van de wereld is.


Meneer, meneer, u heeft uw krant laten vallen!


Ik kan nu ook uit de auto. Lekker dan, ik heb een schijthekel aan lopen!


Onze held lijkt meer op Tom Hanks in de rol van een of andere te dikke sukkel.

DE GROTE STAD

Om te beginnen is Grand Theft Auto 3 helemaal in 3D gemaakt. Vergeet dus de platte 2D bovenaanzichten van steden en snelwegen want die zijn vervangen door een engine die schitterende first person beelden van de stad kan produceren.
Maar er is meer; niet alleen ziet de stad er geweldig uit, hij leeft echt. Alle mensen die je op straat ziet, alle andere weggebruikers die je tegenkomt, hebben allemaal een doel en een bepaalde route die ze moeten afleggen om dit doel te bereiken. Zodoende wordt echt een beeld van een grote stad gecreëerd. Zakenmannen en vrouwen doen hun ding overdag en aan het einde van de middag verdwijnen ze weer naar de buitenwijken. 's Nachts nemen de hoeren, pooiers en dealers bezit van het straatbeeld en je snapt dat je mede daardoor bepaalde missies alleen overdag kunt volbrengen en andere missies alleen maar 's nachts. Gelukkig is de interface zo ontworpen dat je de missies niet in een bepaalde volgorde hoeft te spelen maar dat je best een nachtmissie even kunt laten liggen terwijl je tekeer gaat tegen een paar zakenmannen in een dagmissie.

GUNS & CARS

We hebben jammer genoeg nog niet al te veel van de wapens gezien maar je kunt er donder op zeggen dat er weer een raketwerper van de partij zal zijn evenals de submachine gun, een shotgun, een sniperrifle, een vlammenwerper en een gewoon pistool. Ook maken de Molotov cocktails en granaten opnieuw hun opwachting en kan er dus weer naar hartelust gemoord en geplunderd worden.
Mocht je nou even geen wapens bij de hand hebben dan kun je tegenstanders ook nog altijd met een paar rake klappen tegen de vlakte slaan. Maar wederom is er meer; je kunt ook knietjes uitdelen en je kunt tegenstanders schoppen. Het is vooral erg grappig als je een mannelijke tegenstander een knietje in zijn ballen geeft.
Gelukkig is deze game in Schotland geproduceerd en niet in Japan of Amerika want hij loopt nu over van de typisch Engelse humor terwijl je op je vingers kunt natellen dat Amerikanen dit hele concept zouden hebben verkracht tot er een soort wansmakelijke mix tussen Driver 2 en Soldier of Fortune zou zijn geboren.
Voor ik het vergeet, ik heb het nog niet eens gehad over de verschillende soorten wagens die je in Grand Theft Auto 3 allemaal kunt stelen. Er zijn maar liefst 45 verschillende voertuigen die allemaal bestuurd kunnen worden variërend van schoolbussen tot Ferrari's en natuurlijk zijn er weer enkele verborgen 'speciale' voertuigen die als toetje aan het spel zijn toegevoegd.

MAD RESPECT

Veel meer dan bij GTA 2 kreeg ik het idee dat we bij dit derde deel te maken hebben met een development team dat niets liever wil dan een spel maken waar ze zelf ook maandenlang mee zouden kunnen spelen. Ik vind dat dat het enige uitgangspunt zou moeten zijn bij het maken van iedere game en ik heb dan ook verschrikkelijk veel respekt voor een bedrijf als DMA Design dat in deze moeilijke tijden gewoon lekker zijn eigen ding blijft doen.
Overigens is het voor de PC gamers goed om te weten dat GTA 3 pas een stuk later ook op hun schermen zal kunnen schitteren.


Wil jij effe heel snel terugrijden naar pagina 24 of voor mijn part 47.

RUIG

Je begint Grand Theft Auto 3 als een ordinaire kleine crimineel zonder al te veel toekomstperspektief. Je thuisbasis is een van de slechtste buurten van Liberty City en het gaat er daar behoorlijk ruig aan toe. Gelukkig krijg je al vrij snel de kans om je eerste klussen succesvol op te knappen en naarmate je beter wordt, wordt de beloning aantrekkelijker. Het is de bedoeling dat je jezelf helemaal opwerkt naar de binnenstad want daar valt het echt grote geld te verdienen.
Oké, je snapt onderhand wel dat Grand Theft Auto 3 helemaal de shit gaat worden en er bestaat wat mij betreft dan ook geen enkele twijfel over de kwaliteit van de gameplay van dit derde deel.

De Japanse pers prees de Game Boy Advance zo ongeveer de hemel in. Het was in hun ogen zo'n beetje de perfekte spelcomputer. Onder het motto 'eerst zien, dan geloven' namen J.J. en Jeroen de nieuwe handheld van Nintendo flink onder handen. En ze kwamen er achter dat niet alles zo perfekt is als door de Japanners beweerd.

DE GAME BOY ADVANCE GETEST

JEROEN

"Jammer vind ik de toevoeging van die klote L en R knoppen, krijg er kramp van."

" Kuru Kuru Kururin is echt een dope puzzelgame, hopelijk krijgen we ook een Tetris Advance."

"Super Mario 2 is toch wel een van mijn favo games voor de GBA."

"F-Zero Advance wordt pas echt lachen met een stuurtje."





OLD EN NEW

Wat betreft formaat en gewicht ontlopen de GBC (138 gram) en de GBA (140 gram) elkaar nauwelijks. Wel ziet de GBA er in onze ogen iets stoerder uit, (als je tenminste niet de roze versie neemt). Het 2.9 inch TFT reflective scherm van de GBA is zichtbaar groter. Helaas bleek al gauw dat meer beeld niet altijd beter beeld betekent...





DOORDRUKKEN

Schrik niet als je een GBC cartridge in de GBA stopt, hij hoort er een eind uit te steken. J.J. slaagde er weliswaar in de GBC cartridge op GBC niveau in de handheld te drukken, maar de GBA deed het daarna niet meer...



CARTRIDGES

Er kunnen bijna twee GBA cartridges in één GBC cartridge. Ongelooflijk als je beseft dat er op die piepkleine cartridges ook nog eens veel meer data gestouwd kan worden.

PAK 'M BEET

Als je de GBA voor de eerste keer beetpakt, ligt hij best lekker in de hand. De 'horizontale' vorm van de console zorgt er voor dat je beide handen wat verder uit elkaar kunt plaatsen dan bij de GBC. De A en B knoppen zijn evenals de D-pad goed te bereiken. Tot zover echter het goede nieuws...



TREKKENTAG

Een GBC-spel zal op de GBA eerst in uitgerekt formaat op het scherm verschijnen. Wij hadden even nodig om te ontdekken hoe je deze stretchfunktie aan en uit kon schakelen. Met de rechter shoulderbutton rek je de boel uit, met de linker douw je de boel weer in elkaar.

ALLE 12 LAUNCHGAMES IN DE PU!

Je leest het goed. In PU 7, die uitkomt op dezelfde dag als de Europese launch van de GBA (22 juni), zullen alle twaalf launchgames gereviewd in het blad staan. Weet je precies welke game je er bij moet kopen. De spellen zijn:

Mario Advance
F-Zero
Castlevania: Circle of the Moon
Golf Master
Krazy Racers
Tony Hawk: Pro Skater 2
Rayman Advance
Kuru Kuru Kururin
Ready to Rumble Round 2
Topgear
Tweety
Megaman X



OLD CARTRIDGES

De GBA is inderdaad backwards compatible en je kunt er dus gewoon 99% van alle GBC-games op spelen.



DOETUTNIET

We hebben het nog even voor je getest, je weet immers maar nooit, maar de GBA-spellen doen het niet op de GBC. Don't try this at home, folks. Er moest een schroevendraaier aan te pas komen om de GBA cartridge weer uit de GBC te peuteren.





KRAMP DOOR DE SCHOULDERBUTTONS

Bij de shoulderbuttons gaat het echt fout. Als we onze wijsvingers in relaxte positie om de GBA heen plaatsen, lukt het ons niet om de buttons soepel en snel in te drukken. Het gaat een stuk beter als we beide wijsvingers flink krommen maar deze houding levert na een paar minuten flinke kramp op.



ADAPTER

Op de achterkant van de GBA staat duidelijk vermeld: adapter input: 3.3 v. Hoe wij echter ook zochten, wij vonden geen adapter-ingang. Zijn wij nu gek of Nintendo? Wij bleken gek te zijn. Je moet de DC Power Module namelijk op het batterijenvakje aansluiten. Vervolgens koppel je de AC/DC adapter via de Connector plug aan de DC Power Module.

MARK

"Rayman Advance is mijn nieuwe portable held: wat een beeldkwaliteit en wat een game!"

"Check het geluid van de GBA: een mega-vooruitgang ten opzichte van de GBC."

"Heet Kuru Kuru Kurukurin in Japan nu Kulu Kulu Kulukulin, of krijgt ie juist hier in Europa een andere naam?"

"Het wachten is nu alleen nog op de multiplayer-mogelijkheden... en de games."







LICHT

Het scherm blijkt vreemd genoeg nog donkerder dan dat van de GBC. Moest je bij de GBC al zorgen voor veel licht in je omgeving, met de GBA wordt spelen in een slecht verlichte ruimte (achterbank auto?) nog moeilijker. Tip: gebruik een aansteker. Is goedkoop, werkt prima (als je tegen een verbrande duim kunt) en het ziet er stoer uit.

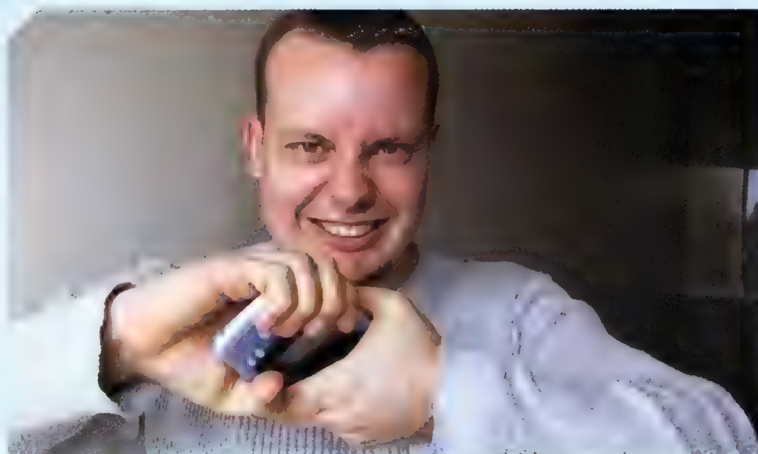
J.J.

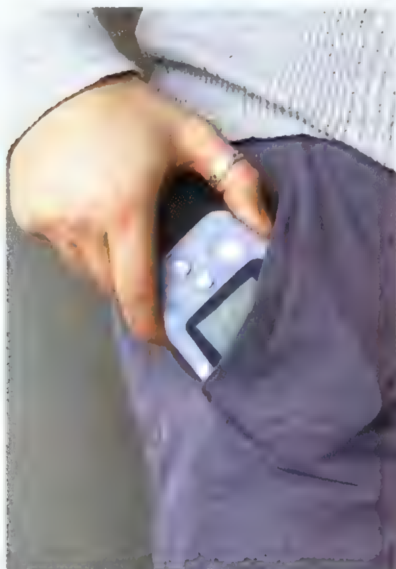
"Heb ik nu grote klauwen of zijn die knoppen te klein?"

"Ik kreeg steevast na tien minuten kramp in mijn vingers. Die shoulderbuttons zitten op de verkeerde plek."

"Rayman Advance is op dit moment mijn favoriet voor de launch. F-Zero Advance vond ik de grootste teleurstelling."

"Het brede scherm is echt een uitkomst. Voor het eerst kon ik bijvoorbeeld lekker racen op een handheld."





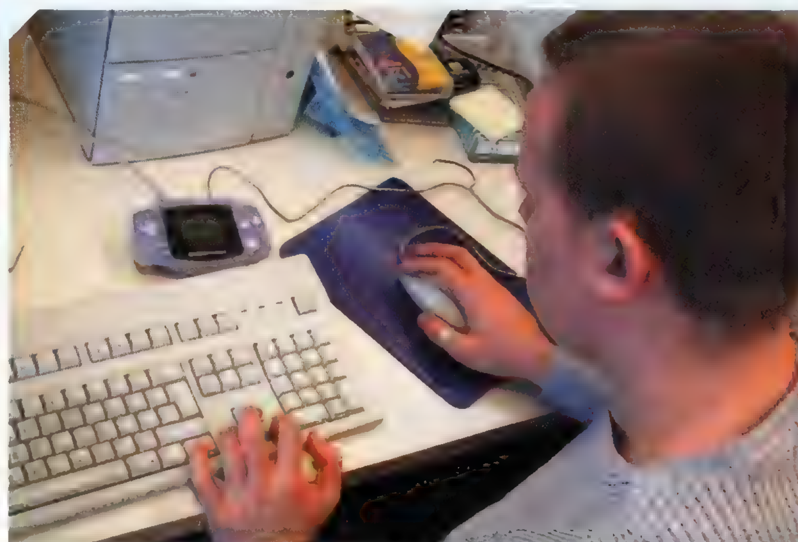
ZAKFORMAAT

De GBA past net als de GBC perfekt in de broekzak. En dus kun je hem ongezien de klas of het kantoor in smokkelen.



DUIM

De Select- en Startknop zijn voor de oudere gamers (vanaf een jaar of 16) te klein en liggen te dicht bij elkaar. De Japanners hebben er met hun kleine handjes waarschijnlijk weinig problemen mee maar de Europese duim drukt al snel beide knopjes tegelijk in.





STUURTJE / BOARD / MUIS

Dankzij onze ongelofelijk grote speurneuzen kwamen we er achter dat Nintendo de Game Boy Advance via de eLink-ingang toegankelijk heeft gemaakt voor allerlei randapparatuur.
De Japanners hangen dit nu nog niet aan de grote klok maar komen zo rond de ECTS met dit bericht en een lijst aan nieuwe hardware.
Dat is goed nieuws want F-Zero Advance bleek een stuk lekkerder te racen met een stuur, en in Napoleon dirigeer je jouw manschappen met een muis en toetsenbord stukken sneller naar het front. ◀



CONCLUSIE

We zijn natuurlijk niet achterlijk en zien heel goed dat de GBA een zeer populaire spelcomputer wordt. En niet alleen omdat er na het wegvallen van de Neo Geo Pocket in Europa geen enkele concurrentie is. De 32 bits processor en het grotere geheugen gaat op zeker voor betere, diepere en langere gameplay zorgen.
Toch waren we wat teleurgesteld en dan met name over de gebruikersvriendelijkheid van de GBA. Allereerst is het scherm donkerder dan dat van de GBC en die speelde in fel of gedempt licht al niet optimaal. Verder zijn de Start- en Select knoppen te klein en zitten de shoulderbuttons niet op een lekker plek. Daardoor hadden we snel kramp bij het spelen. Kramp die we niet kregen bij de GBC maar misschien is dit een kwestie van wennen.

PC

SCORE **89**

GRAPHICS	9	SOUND	8	GAMEPLAY	9

Wie genoeg heeft van het lange wachten op Commandos 2, moet nu in galop naar de winkel om Desperados te scoren!

DESPERADOS

Wild West junkies kunnen hun paarden opzadelen en laarzen afstoffen. Desperados neemt je mee op een Western avontuur dat niet zou misstaan op een filmdoek. Met dank aan Commandos.

Laten we er niet om heen draaien. Commandos + Het Wilde Westen = Desperados. De game speelt als Commandos, ziet er uit als Commandos en is net als de populaire WO II game behoorlijk lastig.
Je kruipt als speler in de huid van John Cooper, een stoere, ongeschoren bountyhunter die sneller schiet dan Ed 'waar blijft je tekst' door de telefoon kan brullen.

Een spoorwegmaatschappij huurt Cooper in voor 15.000 dollars om een zekere El Diablo op te sporen, een mysterieuze Mexicaanse bandiet met vele treinroven op zijn geweten. Cooper kan deze klus niet alleen af en gaat op zoek naar zijn oude maatjes om hem in zijn avontuur te helpen.

Echter, El Diablo krijgt lucht van de zoektocht en schuift een laffe moord in Cooper's schoenen. Het gevolg is dat zo'n beetje iedere sheriff in New Mexico op zoek gaat naar Cooper en zijn bende.
Aan jou om deze pikante kwestie op te lossen en onderweg de nodige bandieten, corrupte sheriffs en ander werkschuwtuig uit de weg te ruimen met alle middelen die voorhanden zijn, zoals messen, dynamiet en andere explosieve goedjes, een sluipschuttergeweer, ratelslangen, gifgas en nog heel veel meer.



Nadat men maatregelen had aangekondigd tegen de agressie en Cooper werd ingeschakeld om El Diablo op te sporen, kwam het treinverkeer weer langzaam op gang.



Er was weer een staking bij de spoorwegen. Dit keer vanwege het veiligheidsaspect: overvallen van dronken desperados en agressie van zwart-rijdende indianen.

Spellbound Software / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.desperados-game.com



COOLE COWBOYS?

Historisch gezien zijn er maar weinig cowboy-achtige spellen uitgebracht. Sierra maakte ooit in een grijs verleden het adventure Gold Rush en misschien herinneren jullie je nog wel het weirde Freddy Pharkas over een sympathieke kwakzalver in het Wilde Westen. Lucas-Arts heeft nog een hitje gehad met haar cowboy-shooter Outlaws maar behalve enkele Lucky Luke titeltjes, heb je het dan wel gehad.
Wellicht vindt de gamesbizz de hoedjes dragende cowboy met z'n leren broek en puntige laarzen niet cool genoeg om een hoofdrol in een game te geven. Toch verdient Desperados het om een hit te worden; het is namelijk gewoon een ijzersterk spel.

STAP VOOR STAP

Het leuke van Desperados is dat je (net als in Commandos) een crew hebt die allemaal over diverse skills en items beschikken en dat je op ieder gewenst moment in het spel kan wisselen van karakter.
Het eerste level speel je nog alleen met Cooper die op zoek is naar zijn maten, bij elk level dat volgt, is het steeds je taak een van je maten uit de problemen te halen zodat die zich dan bij je kan voegen.
Is dat gelukt dan volgt een tussenmissie waarin je de specialiteiten van je nieuwe bendelid krijgt uitgelegd. Zo leer je stap voor stap alle mogelijkheden en moves totdat je een team van zes leden hebt en de rest van het spel kunt gaan spelen.

EERST DENKEN DAN DOEN

Desperados dwingt tot plannen en voortdurend scherp blijven maar gelukkig heb je een heleboel hulpmiddelen die je in de missies kunnen helpen.
Er zijn hotkeys waarmee je snel tussen verschillende akties kunt wisselen, je kan kruipen, lopen en rennen en je kunt je in huisjes, schuurtjes en zolders verstoppen, verder is er een 'line of sight ikoon' waarmee je aanklikt hoever bepaalde guards of boeven kunnen zien en ga zo maar door (ook allemaal 'geleend' van Commandos overigens).
Lijken kun je niet zomaar laten slingeren; eenmaal opgemerkt, wordt er meteen een fanatieke zoekaktie georganiseerd en als burgers of omstanders je met een dood lichaam zien zeulen, kunnen ze de sheriff alarmeren. Wees dus steeds op je hoede.

TOT LEVEN GEWEKT

Desperados laat het Wilde Westen op formidabele wijze tot leven komen. Rijkelijk puttend uit films als Once Upon A Time In The West, Maverick, For A Fist Full Of Dollars en natuurlijk de onvermijdelijke The Good, The Bad & The Ugly komen alle Western thema's en klassieke settings aan bod: een plantage waar slaven werken en waar je Sam moet redden, een good old hanging op het dorpsplein, een pokerfestival in een grote stad, oude verlaten mijnen, spooksteden, een goudmijn, een stoomboot, forten, grotten en nog veel meer. Dit alles met een veelheid aan kleuren en minieme details.
Als je bijvoorbeeld door het graan kruipt om niet op te vallen maar je komt te dicht bij de vogelverschrikker, vliegen raven paniekerig weg hetgeen weer de aandacht van de plantagebewakers trekt.
Echt alles is uiterlijk tot in de puntjes verzorgd; beekjes stromen, vogels en vlinders vliegen, NPC's doen allemaal hun dingen en het artwork van de huizen, saloons, en andere gebouwen is met veel gevoel voor de tijdgeest neergezet.
Je hebt dus steeds het idee daadwerkelijk in het Wilde Westen te zijn beland.


Uit het moeras komen wat handtasjes aangeslopen.

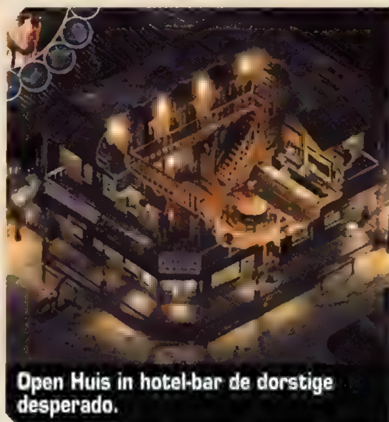
(TE?) MOEILIJK

Commandos was misschien absurd moeilijk maar ook Desperados is geen eitje. Naarmate je crew groeit, heb je natuurlijk steeds meer opties om de baddies uit te schakelen maar je doet er goed aan je blaffer alleen in noodsituaties te trekken; één verkeerd pistoolschot en er komen van alle kanten trigger happy revolverhelden aangesneld om jou en je maten onder de zoden te leggen.
Het is dan ook plannen, uitkienen en heel veel trial en error.
Gelukkig kun je onbeperkt saven, een optie waar je zeker gebruik van zult maken.
De vijfentwintig afwisselende levels, de tientallen verschillende manieren om de levels uit te spelen, de humor en de perfekt getroffen Western sfeer maken van Desperados een topper in z'n genre. ◀

DE BENDE VAN ZES

Cooper: Leider en revolverheld. Hij kan lijken dragen, is bedreven met messen en heeft een stalen vuist om personen knock-out mee te slaan. Zijn muziekhorloge werkt perfekt als afleiding.
Sam: Explosieven specialist. Hij kan dynamiet gooien, dingen opblazen, heeft een lang geweer en kan bewusteloze guards vastbinden.
Doc: Oplichter, charlatan en kwakzalver. Hij heeft een snipergun, verdovingsgas, kan met zijn verbandtrommel teamleden genezen en met zijn lockpick sloten forceren.
Kate O'Hara: Gokker. Kan met haar charmes en pokerkaarten vijanden afleiden. Ze kan sluipen, met een spiegel guards verblinden of dingen in brand zetten en gebruikt een tripple shot Derringer.
Sanchez: Mexicaanse ex-bandiet die nuttig informatie heeft over El Diablo. Hij is dol op guns en slagwapens waarmee hij baddies neer kan meppen.
Mia Yung: Een klein Chinees meisje dat haar tamme aapje inzet in allerlei situaties. Ze gebruikt een blaaspijp om vijanden uit te schakelen.


Leuk doorzon woninkje.


Open Huis in hotel-bar de dorstige desperado.


Verschrikkelijk, er staat een kar in de fik en het vuur brandt!


Echte cowboys laten zich niet in de boot nemen en gaan het schip niet in.

PLAYSTATION 2

Bioware / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.interplay.com/mdk2a

SCORE 84

GRAPHICS 8 SOUND 9 GAMEPLAY 8

MDK: Armageddon is niets meer dan een verbeterde versie van MDK 2 op de Dreamcast... maar ook niets minder!


BORIS

MDK 2 ARMAGEDDON

Bioware heeft de Dreamcast versie van MDK 2 omgetoverd tot een PS2 game. Het duurde wel meer dan een jaar maar dan heb je ook wat.

Voor de kersverse PS2 bezitters die nooit de mogelijkheid hebben gehad om MDK 2 op een ander platform te spelen, zal ik nog even kort uitleggen wat er precies aan de hand is. Vlak nadat onze held Kurt in het eerste deel van MDK een bende bloeddorstige aliens had verslagen en net rustig een biertje wil opentrekken, blijkt de aarde opnieuw te worden bedreigd door aliens. Kurt bedenkt zich geen moment en samen met de zespotige robot-hond Max en de weirde Dr. Hawkins gaat hij de aliens te lijf.
Dankzij de mogelijkheid om bepaalde levels met verschillende characters te spelen, blijft de gameplay lekker afwisselend en dat is toch wel belangrijk voor een vrij simpele game als deze. Want laten we eerlijk zijn, MDK Armageddon is niet meer dan een 3D platformgame waarbij ook nog wat geschoten moet worden. Nee, deze titel komt pas echt tot zijn recht als je zelf de flauwe humor gehoord hebt en de schitterende graphics hebt gezien.



BEDROG

Developer Bioware heeft volgens de bijgeleverde perskit goed geluisterd naar de kritiek die over MDK 2 werd geuit en daarom besloten om het spel aan te passen en het gelijk een nieuwe naam te geven bij de release op de PS2. Het is eigenlijk ronduit misleidend want de onoplettende consument denkt hier te maken te hebben met een nieuwe MDK game en zal zich niet realiseren dat vrijwel dezelfde game al eerder is uitgebracht onder een andere naam.
Er zijn namelijk helemaal niet zoveel veranderingen doorgevoerd in MDK Armageddon (zelfde levels, zelfde characters, zelfde gameplay) en je snapt dat dit bedrog eigenlijk niet door de beugel kan. Maar ja, de gamesindustrie is big business geworden en dit hoort er blijkbaar allemaal gewoon bij.


Mooie Duikvlucht Knul.


Meer Dope Kelders.


Mikken Dan Knallen.

MAX, KURT EN HAWKINS

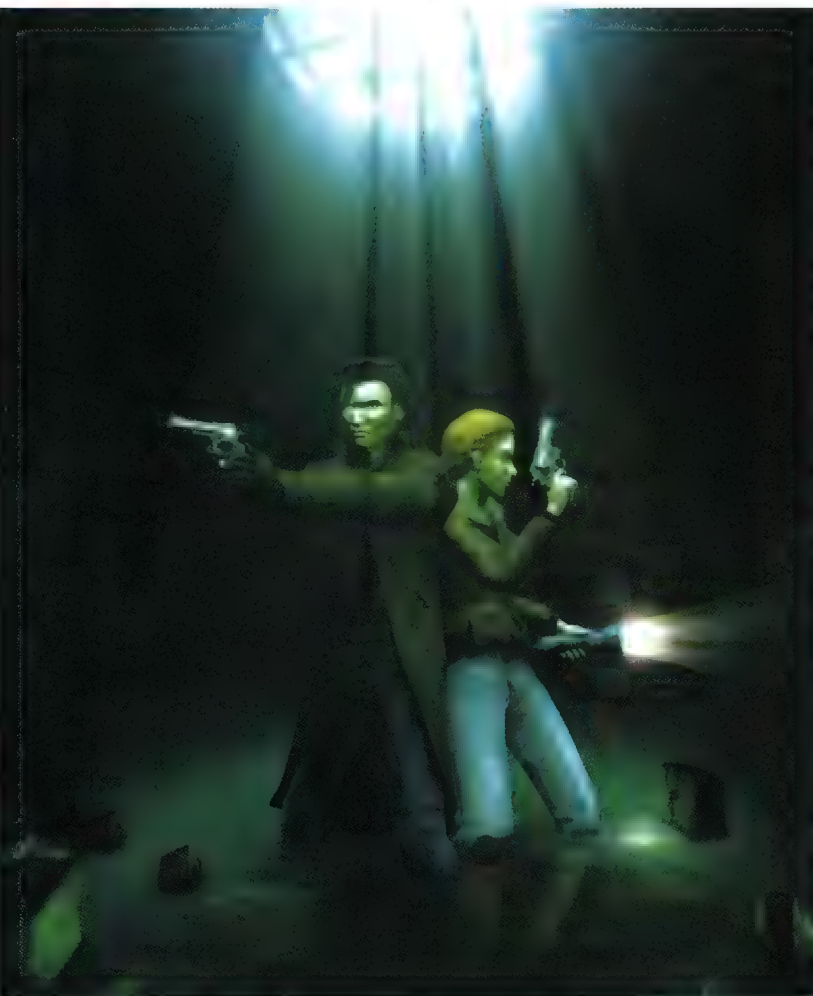
Dat neemt natuurlijk niet weg dat MDK Armageddon een hele leuke game is die je met plezier uit zult spelen.
Helemaal nu er een mogelijkheid is ingeprogrammeerd waarmee je de moeilijkheidsgraad kunt aanpassen en je niet meer eindeloos hetzelfde level hoeft te spelen omdat je er niet langs komt.
Maar nog even over de characters; zoals ik eerder al zei moet je het spel uitspelen met Kurt, Max of Dr. Hawkins. Ze hebben alledrie hun eigen specifieke levels en hun eigen kwaliteiten.
Zo heeft Kurt het bekende zwarte pak aan met de ingebouwde snipergun en machinegun en natuurlijk zit er de parachute aan vast waardoor je kunt zweven.
Max is een robot-hond en heeft maar twee poten nodig om op te lopen. De andere vier poten gebruikt hij om zijn guns vast te houden en je begrijpt dat je met Max geen ruzie moet krijgen want zijn firepower is ongeëvenaard.
De levels die je moet spelen met Dr. Hawkins zijn even wennen in het begin.
De besturing kan soms lastig zijn en het is super irritant dat je gelijk dood bent als je met de professor van een platformpje afvalt, iets wat je regelmatig gaat gebeuren. Ondanks dat is het toch een dope afwisseling en maakt het de game alleen maar completer.
Al met al is MDK 2: Armageddon een bijzonder vermakelijke action platformer of hoe je het ook wilt noemen en de overvloedige gortdroge humor voegt daar nog eens aardig wat spelplezier aan toe. ◀

Darkworks / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.aloneinthedark.com PS2

JEROEN

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
7	8	8	80

Alone in the Dark lijkt soms een saaie aangelegenheid met al dat lezen en puzzelen maar de sfeer van de game laat niets te wensen over.



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Alone in the Dark was, in de tijd dat je met een 486 nog een vette PC in huis had, de grondlegger van het survival horror genre. Zou deze oude rot heden ten dage nog mee kunnen komen?

Net als in de voorgaande drie episodes van Alone in the Dark kruip je weer in de huid van Carnby, de paranormale onderzoeker. Deze keer is hij echter geen wazig kereltje met bolhoed en vlassnor maar een hippe dude met lange lokken en brede kaaklijn, helemaal passend in het hedendaagse beeld van een stoere kerel waar de vrouwen als bosjes voor vallen.Over vrouwen gesproken; terug in AitD is de mogelijkheid om uit twee karakters te kiezen. Naast Carnby kun je ook in de huid kruipen van diens collega Aline Cedrac.

HET VERHAAL

Edward Carnby krijgt te horen dat zijn beste vriend Charles Fiske dood is aangetroffen op een mysterieus eiland vlak voor de kust van Maine, Shadow Island. Carnby gaat op onderzoek uit en komt er al snel achter dat Fiske op zoek was naar drie oude gedenkstenen die een gevaarlijke kracht kunnen ontketenen. Carnby besluit de zoektocht van Fiske voort te zetten maar wil natuurlijk ook de moordenaar vinden en de dood van zijn vriend wreken. Bij zijn zoektocht wordt Carnby bijgestaan door de blondine Aline Cedrac, een jonge dame die met een heel ander doel naar het eiland is gekomen.

Tijdens hun reis naar Shadow Island wordt hun vliegtuig aangevallen door een monster, ze storten neer en Edward en Aline kunnen net op tijd uit het vliegtuig springen. Aline belandt met haar parachute op het dak van een oud landhuis en Edward komt op het strand terecht, enkele honderden meters verder.

Nu krijg je als speler de keus, ga je verder als Edward of als Aline? Wie je ook kiest, je komt in onheilspellende en bloedstollende situaties terecht.

VERGELIJKEN

Tijdens je zoektocht naar antwoorden op de vele vragen die in Edward's hoofd rondspoken, stuit je op een handjevol vreemde wezens en bloeddorstige monsters. De kracht van de game zit 'm dan ook niet in het afknallen van het gespuis maar in de suggestie.

Ik zal dat proberen uit te leggen middels een voorbeeld uit het spel. Het is donker in het huis, het enige dat je bij je hebt is een zaklamp en een pistool met een tiental kogels. Stapvoets schuifel je door de pikdonkere gangen, het kleine straaltje uit je zaklamp doet de kamer slechts een beetje oplichten. Achter je hoor je een onheilspellend gesnuif, je draait je om en ziet nog net de schaduw van een beest verdwijnen. De muziek zwelt aan tot een rauwe techno sound en je joypad trilt zenuwachtig... schone onderbroek aantrekken dus, terwijl er in feite niets is gebeurd.

LEZEN

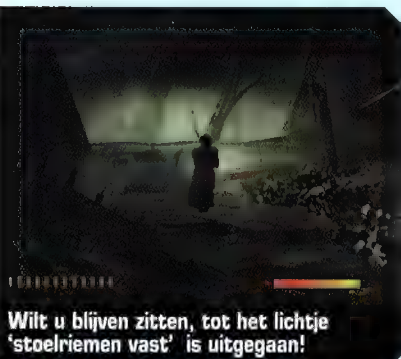
Van de AitD gamer wordt tijdens het spel ook verwacht dat ie z'n hersens gebruikt want de puzzels liggen veel minder voor de hand dan dat je van dit soort games gewend bent.

Tijdens je zoektocht stuit je op een enorme hoeveelheid aan leesvoer in de vorm van dagboeken en testamenten.

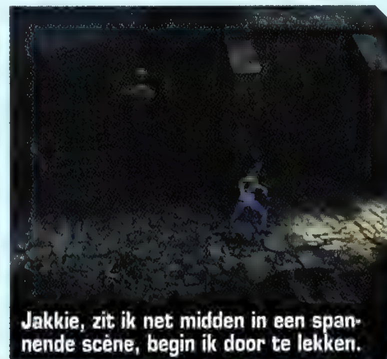
Al deze geschriften bevatten aanwijzingen over de puzzels die je tegen zult komen. Door het lezen van deze boeken kom je ook meer te weten over het wel en wee van de familie die in het landhuis woont.

Groot gevaar van dergelijke gameplay is wel dat de die hard monster killers zullen afhaken omdat de ongekende sfeer voor hen het gebrek aan aktie niet goed zal kunnen maken.


Grootmoeder, wat heeft u grote ...


Wilt u blijven zitten, tot het lichtje 'stoelriemen vast' is uitgegaan!


Tja, vervelend dat ik al zes weken geen voer voor je heb kunnen vinden.


Jakkie, zit ik net midden in een spannende scène, begin ik door te lekken.


Altijd aan het begin van het toeristen seizoen duikt Nessie even op.

PC

SCORE 88

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9	8	9

Tribes 2 is de beste teambased online shooter van het moment en toont aan dat online gaming op de PC een niveau heeft bereikt waar de consoles de eerstkomende jaren niet aan zullen kunnen tippen.

TRIBES 2

Quake III en UT uit de weg! Tribes 2 is hier en deze intense game zet de online shooter community op zijn kop!

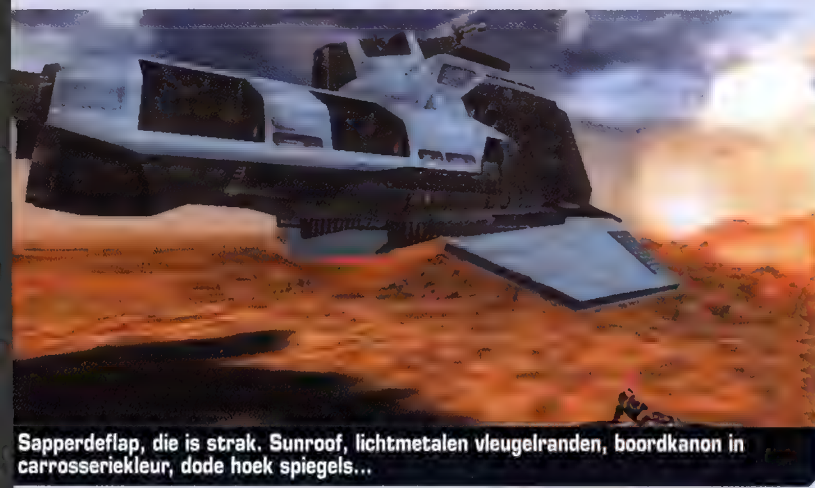
Een goed begin is het halve werk zeggen ze wel eens. Nou dat gold niet voor Tribes 2. Na mijn installatie is de game ongeveer een uur bezig geweest met de nieuwste updates en patches te downloaden. Even kreeg ik een benauwde Delta Force deja-vu.
Het programma komt met een automatische 'updater' die, iedere keer als je de game start, checkt of er een patch nummer zoveel is en zo ja dan schrijft hij die bestanden meteen over.
Na dat alles eindelijk was gepatched en geupdated kon de fun beginnen. En bij de baard van m'n schoonmoeder... wat een feest!

WHEN TWO TRIBES GO TO WAR

Tribes 2 heeft net als het origineel een flinterdun verhaal. In het jaar 3941 zijn er twee partijen: de mensen en de BioDerm Horde, een soort norse op bokken lijkende wezens. Deze knokken tegen elkaar en dat is het eigenlijk wel.
Lekker belangrijk want het gaat om online teamplay, al kunnen de groentjes ook solo met bots aan de gang en zijn er flink wat tutorial lessen waar je de basics kunt leren. Ik raad je zeker aan deze te volgen want Tribes 2 is echt voor de hardcore gamers.
Waar Tribes 2 zich in onderscheidt (net als Tribes 1), is dat alle spelers een jetpack hebben. Dat is ook wel nodig want de maps zijn enorm groot. Futuristische settings vol imposante spacetowers en basissen verdeeld over onder andere besneeuwde bergketens, moerassen en junglegebieden.
Ik zou pagina's kunnen vullen met uit te leggen wat voor extra dimensie deze jetpacks geven, maar neem van mij aan; de battles in de lucht zijn ronduit spectaculair. Daarnaast zijn er ook nog eens voertuigen en luchtunits voor nog uitgebreidere gameplay: van tanks, sneeuwscooters, APC's tot zelfs bombers waar je met drie man tegelijk in kan vliegen.
Dit is echt fantastisch en je kunt onderweg gewoon uitstappen dankzij je jetpack!


Ja ik weet 't, nooit lopend door de wasstraat.


Allemaal dankzij m'n bril met varifocus.


Sapperdeflap, die is strak. Sunroof, lichtmetalen vleugelranden, boordkanon in carrosseriekleur, dode hoek spiegels...

TAKTIEKEN

Een spelletje Tribes 2 laat zich niet vatten in een paar zinnen. Er zijn zoveel mogelijkheden, spelmodes en wapens dat het keer op keer een nieuwe ervaring oplevert.
Het beste onderdeel is nog altijd Capture The Flag maar ook good old Deathmatch is aanwezig, naast een heleboel andere varianten.
Imposant zijn ook de enorme gebieden waarin je speelt. Deze doen denken aan Delta Force alleen wordt Tribes 2 gepowered door een fonkelende 3D engine die zowel in- als outdoor even uitgestrekte als fraaie

Dynamix / Sierra Studios / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / sierrastudios.com/games/tribes2



STARSIEGE TRIBES

**Om de een of andere reden is het originele Starsiege Tribes in Europa nooit echt aangeslagen en dat terwijl Tribes in Amerika populairder is dan Quake II en III bij elkaar.
Alleen Team Fortress Classic wordt door nog meer mensen gespeeld.
Tribes was in de States een echte sleeperhit om na verloop van tijd uit te groeien tot een fenomeen en Tribes 2 kent inmiddels wereldwijd al duizenden volgelingen.**

maps genereert. Kwa speelstijl kun je er verschillende taktieken op nahouden. Sommige spelers zullen direkt in de aanval gaan, anderen zullen bij de basis blijven om de vlag te bewaken of rennen meteen naar een turret of lasercanon om aanstormende vijanden neer te knallen. Met alleen maar vijanden knallen red je het echter niet; stroomgeneratoren vernietigen of een gestolen vlag terugbrengen levert bonuspunten op en juist daarmee kun je de slag winnen. Ook de klasse waar je mee knalt, speelt een rol: in de light en medium klasse kun je vliegensvlug door de lucht zweven maar speel je als 'heavy' dan ben je weer zwaarder bewapend.

MET 64 MAN ONLINE

Ik weet dat je PC multiplayer niet met console multiplayer moet vergelijken maar ik word een beetje moe van uitspraken als zou de PS2 en straks de Xbox het multiplayer shootergenre gaan overnemen. Daar moet ik dus even heel hard om lachen. HA, HA, HA, HA, HA, HA, HA! Begrijp me niet verkeerd; Quake III en UT op de PS2 zijn strakke spellen maar na een heel weekend Tribes 2 gespeeld te hebben waarbij je met 64 man (of 63 bots) tegelijk tegen elkaar kan knallen, moet je toch tot de conclusie komen dat die drie miezerige bots op de PS2 daar wel heel schril bij afsteken.
Nee, Tribes 2 is echt de meest intense multiplayer shooter van dit moment, al moet ik erbij zeggen dat met meer dan 60 spelers de framerate behoorlijk dreigt in te kakken en je scherm erg kan gaan choppen. Maar een Capture The Flag met 20 tegen 20? Geen enkel probleem.
Tja, en als mijn neefje dan aan me vraagt of ik tegen hem en zijn vriendje op de PS2 Unreal Tournament wil spelen dan zeg ik uit beleefdheid 'ja'. Om vijftien minuten later toch weer achter mijn PC te kruipen voor een massaal fraqfest met Tribes 2.
Er is slechts één punt van kritiek op Tribes 2 en dat zijn de systeemeisen (zie ook kader). Wil je alle visuele pracht én snelheid én intensiteit van veel schietgrage spelers op je scherm krijgen, dan zullen de meeste gamers hun machine op z'n minst moeten upgraden of zelfs vernieuwen.
Heb je wel een droom-PC dan staat je de meeste intensieve multiplayer shooter ooit te wachten. ◀


Zo'n jetpack is eigenlijk een soort Spartamet.


Da's goed gemikt en links zit er ook een in.


Recht in z'n smoel... of in z'n reet, anyway, it's gonna hurt!


Fok, vind je het gek dat ik aan m'n stuurknuppel trok, daar staat een gewapende bok!


Een van de loggere maar sterke landvoertuigen.


Even tijd om me op te laden voor de volgende deathmatch.

DIKKE PC

**Alle pracht en praal en de mogelijkheid om met zoveel spelers tegelijk te spelen eisen natuurlijk hun tol. De minimum specs van Tribes 2 staan op een PII 300 MHz maar dan moet je wel een GeForce of een Diamond Viper II hebben en bijna alle opties uit of op zijn laagst.
De minimum specs zijn dan ook verneukeratief; met een TNT of TNT 2 kaart gaan de specs al naar een PII 400 en met een Voodookaart ben je helemaal de lul. Sterker, met een Voodookaart zou ik deze game maar helemaal niet spelen. Heb je wel een dikke kaart dan nog kun je er beter voor zorgen dat je een sloot aan RAM en een krachtige processor in huis hebt. Gelukkig kun je heel veel grafische opties bijstellen of aan- en uitvinken maar ik weet uit ervaring hoe frustrerend het is om allemaal coole visuele hoogstandjes uit te moeten zetten. Je doet er dan ook verstandig aan om op het internet een guide te raadplegen om het beste resultaat voor jouw set-up te krijgen.**

PC

BIFactor 5 / LucasArts / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com/products/naboo

SCORE **65**

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7	7	6

Battle For Naboo is recht-toe-recht-aan arcade stijl maar leunt wel erg veel op Rogue Squadron. De game is bovendien veel te kort en biedt ook daarom te weinig waar voor z'n geld.



JAN

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

De N64 versie van Star Wars - Battle For Naboo kreeg in Amerika goede cijfers. Ik was dan ook erg benieuwd naar de PC versie.

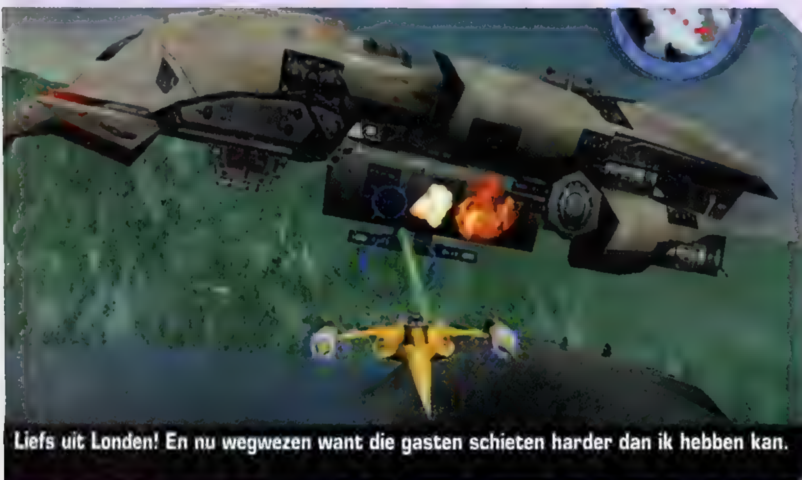
Battle For Naboo is de onofficiële opvolger (of voorganger) van Rogue Squadron. Dat zal de Star Wars fans als muziek in de oren klinken want Rogue Squadron was zowel op PC als op de N64 een toppertje.
Je speelt luitenant Gavyn Sykes en mag in diverse missies hoge piefen beschermen en escorteren, schilden uitschakelen en snelle dogfights aangaan.
Hierbij zul je al snel het gevoel hebben dat je het allemaal al een keer eerder hebt meegemaakt want Battle For Naboo is een bijna regelrechte kopie van het eerder genoemde Rogue Squadron. Leuke twist is dat je in latere missies midden in het spel van spaceship kunt wisselen. Dat is ook aan te raden daar de missies dan ook een beetje van karakter en omgevingen veranderen.

MINPUNTJES

Battle For Naboo is wat gameplay betreft duidelijk een console game die is overgezet naar de PC. Het spel neemt je zeker in de eerste missies nadrukkelijk aan het handje.
Er zijn vijftien missies plus een aantal bonusmissies en ze spelen zich allemaal ergens anders af; van escortmissies in een stad tot avonturen in groene, moerasachtige settings en een confrontatie met immense ruimteschepen in donkere, dreigende space. Het zijn met name die latere levels die het epische Star Wars sfeertje beginnen te benaderen.
Helaas vallen er behoorlijk wat minpuntjes te noteren. Zo is de muziek in MIDI formaat als gevolg van het poorten. Daarnaast kun je niet ingame saven; ga je af dan moet je weer helemaal van voor af aan beginnen. Nu duren de missies vaak niet langer dan tien minuten maar tig keer hetzelfde doen werkt irritatie in de hand.
De bediening is daarentegen super eenvoudig en die maak je je in drie minuten eigen. Je hoeft dus geen tientallen toetsen uit je hoofd te leren zoals bijvoorbeeld in X-Wing. Gewoon de game opstarten, een gamepad aan je PC hangen en je kunt ongestoord gaan.

KORT PLEZIER

Dit alles in ogenschouw genomen is de vraag of dit een redelijke dan wel slechte game is, moeilijk te beantwoorden (een topper is het sowieso niet). Als je van Rogue Squadron op PC genoten hebt, zul je hier ook wel fun aan beleven, alleen duurt het plezier veel te kort. In een dag heb je deze game wel uitgespeeld.
Bovendien ogen de graphics een tikkeltje gedateerd al blijven de authentieke Star Wars - Episode One feel en look goed gehandhaafd... en over de graphics in Red Alert 2 en Diablo II heb ik ook weinig mensen horen klagen.
De trend om Star Wars games per definitie af te kraken is dan ook niet terecht, het is alleen jammer dat het regelrechte poorten wel erg duidelijk naar voren komt in deze versie en eveneens het feit dat het spel gewoon te makkelijk is en te kort duurt, mag niet onvermeld blijven.
Ik begrijp ook niet waarom er bijvoorbeeld geen Multiplayer mode aanwezig is waarin je in verschillende spaceships achter elkaar aan kunt vliegen en knallen.
Al met al is Battle For Naboo geen slecht spel maar maakt het wel een erg gehaast karakter. ◄



Liefs uit Londen! En nu wegwezen want die gasten schieten harder dan ik hebben kan.



Ach, ze is er niet en ik denk niet dat ze nog komt.



Zou je zeggen dat ik een klootzak ben?

Acclaim Interactive / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com

PLAYSTATION 2


NIELS

GRAPHICS	8	SOUND	7	GAMEPLAY	9

SCORE 82

Het is erg jammer dat Acclaim niet wat extra's aan deze PlayStation 2 versie heeft toegevoegd maar goed, het blijft natuurlijk wel een toppertje.

CRAZY TAXI

Een lekkere vette arcade racer voor de PlayStation 2, die was er nog niet. En dus moet Acclaim gedacht hebben, waarom dan niet gewoon een Dreamcast-topper poorten?

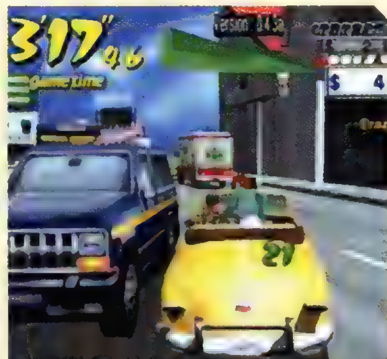
De spelkreet "let's make some crazy money" moet de ontwikkelaars enigszins bezig hebben gehouden, want de Dreamcast versie van Crazy Taxi was goed voor maarliefst dertig miljoen dollar! Het was dan ook een erg vette game en scoorde bij ons een dikke negen. Zou het de PS2 bezitters echter net zo gelukkig gaan maken?

De gameplay hier wederom uitleggen is waarschijnlijk een regelrechte belediging aan het adres van jullie multiplatform kennis maar omdat het vrij kort kan, hier dan toch even het principe.

In Crazy Taxi kies je een van de verschillende taxi's en bestuurders, ga je de straten op en moet je proberen zoveel mogelijk doekoes te verdienen. Pik een passagier op, breng deze zo snel mogelijk van A naar B en zoek snel een nieuwe klant. Hoe sneller je dit doet, hoe meer tijd en/of geld je ervoor terug krijgt. Behalve de snelheid is trouwens ook de manier waarop je rijdt van belang. Maak je onderweg een aantal wrede afsnij-manoeuvres en coole jumps dan kun je een mooie fooi verwachten. Hoe dikker je kontzak aan het einde van de rit is, hoe beter je score. Een vrij simpel principe dus, maar absoluut 100% arcadefun.


Ja, zo verdien je wel lekker wat extra's aan zo'n spel.


Mevrouw, wilt u blijven zitten tot de taxi volledig tot stilstand is gekomen!


Stoppuh eikel, ik krijg een lift van het A-team!



Zeg chauffeur, beschikt dit vervoermiddel over zij-airbags aan de rechterkant?



NIETS EXTRA

We zijn dus zeker blij met deze conversie, alleen is het jammer dat Acclaim het spel nagenoeg kaarsrecht gepoort heeft. De PS2 versie van Crazy Taxi bevat exact dezelfde speelmodi en dat is jammer want ik had een stille hoop dat ze er nu wel een Two Player mode bij zouden doen. Het lijkt trouwens wel of ze bang zijn daarmee een taxioorlog te ontketenen of zo, want zelfs in Crazy Taxi 2 voor de Dreamcast schijnt deze mode niet te komen.

Ook kwa besturing heeft de PlayStation 2 versie exact dezelfde feel gekregen en dat is wel weer een goede zaak. Het gele gevaarte laat zich met hoge snelheid lekker door het verkeer manoeuvreren en wanneer je de verschillende slides onder de knie krijgt, wordt het helemaal kicken. Het enige weirde is dat de Sony taxi's iets trager op leken te trekken dan die van Sega. Gebruik je bij beide versies de turbo boost (druk de Drive en Accelerate knoppen tegelijkertijd in) dan is er vreemd genoeg weer geen onderscheid tussen de twee versies te bemerken.

PS2 OF DC?

En dan is het natuurlijk tijd voor de eeuwige discussie welke versie er beter uitziet. In het begin kon ik werkelijk geen verschil ontdekken. De PlayStation 2 versie leek precies hetzelfde strakke grafische pakje te hebben gekregen, wat zoveel betekent als een erg mooie game met hier en daar wat pop-up.

Na uiterst nauwkeurige vergelijking (lees; het sjouwen van een extra tv om beide spellen tegelijkertijd naast elkaar te kunnen zien) konden we in de PlayStation 2 versie ietsje meer detail ontdekken, maar ik betwijfel of dat verschil groot genoeg is om tegen Dreamcast bezitters te gaan lopen braggen.

BLIJFT GOED

Zoals zo vaak scoort ook in dit geval de conversie lager dan zijn origineel. Dat ligt ten eerste aan het feit dat de Dreamcast versie al een jaar bestaat, en zet je na zo'n lange tijd vrijwel exact hetzelfde produkt op de markt, dan is dat eigenlijk een achteruitgang.

Ten tweede is het gewoon zonde om niet te laten zien wat je met een nieuwer spelsysteem en wat meer tijd allemaal had kunnen verbeteren. Maar goed, kijk je puur alleen naar de game dan is het fijn dat deze toffe arcade racegame nu ook op de PlayStation 2 verkrijgbaar is. Who's next, Shenmue?

PC

SCORE 88

GRAPHICS	9	SOUND	8	GAMEPLAY	9

De drie verhaallijnen, het open karakter van de campagnes en de diverse allianties maken van Emperor een keizerlijke game. En laten we het belangrijkste niet vergeten: gameplay, tonnen gameplay.

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

Na de officiële aankondiging eind vorig jaar ziet Emperor: Battle For Dune relatief vrij snel het licht en dat voor een Westwood strategie-game die voor het eerst helemaal in 3D is. Hebben we hier inderdaad iets bijzonders in handen?

Dat ook deze Westwood strategiegame goed zal verkopen, lijkt me geen gedurfde uitspraak maar vanuit het perspektief als gamer en fan van de serie; is het belangrijker te weten of Emperor: Battle For Dune ook wat waard is vanuit innovatief, gameplay en technisch oogpunt. Immers, hoe leuk bijvoorbeeld Red Alert 2 ook was, het was toch meer van hetzelfde. Nog steeds verslavend maar wel erg op save spelend.

Met Emperor wilde Westwood niet alleen inhoudelijke en technische vooruitgang boeken, ze hadden zich ook nog te revancheren na Dune 2000. Dune 2000 was niet de sequel op Dune II maar een remake en dat viel een heleboel gamers vies tegen. Eens kijken of ze daar in Las Vegas wel hard genoeg hun best hebben gedaan.

WIE VAN DE DRIE?

Emperor gaat verder waar Dune 2 ophield. Keizer Frederick IV is vermoord, wie gaat hem opvolgen? Natuurlijk zijn er de drie bekende Houses uit het origineel die de oorlog aan elkaar verklaren en vechten om de troon en het kostbare Spice want wie de Spice controleert, controleert het universum.

We hebben de Artreides; het nobele volk dat uitblinkt in technologie en beschikt over een grootse luchtmacht. Dan de ietwat dommige maar zeer bloeddorstige Harkonnen; zij lossen alle conflicten het liefst gewapend op en zien bloedvergieten voor hun leiders als heilige zaak. Als derde zijn daar de geniepige Ordos; even mysterieus als onbetrouwbaar, gespecialiseerd in verrassingaanvallen, list en bedrog.

Ieder volk heeft zijn eigen look en feel, eigen muziek, stemmen, thuisplaneet, unieke eenheden en zwakke plekken.

VERANDERINGEN

Emperor moest het Dune epos op een hoger niveau brengen en zoals je aan de screenshots kunt zien is dat in ieder geval op grafisch gebied goed gelukt.

De echte veranderingen liggen echter op het inhoudelijke vlak en dan met name bij de non-lineaire campagnes. Als je eenmaal een kant hebt gekozen, krijg je steeds een overzichtkaart te zien van de gebieden van de drie hoofdrassen. Het is dan aan jou om een stuk kaart te kiezen waar de volgende battle zal plaatsvinden.

Je kunt echter uit wel vijf of zes gebieden kiezen per beurt. Je kunt er voor kiezen om spelend als de Artreides eerst de Harkonnen aan te vallen of toch liever de Ordos? Val je de Harkonnen aan dan nog heb je keuze uit meerdere gebieden. Kies je bijvoorbeeld het gebied waar Freemen kampen worden aangevallen of kies je een gebied waar geheime technologie ligt verborgen? Wanneer je een deel op de kaart hebt geselekteerd, kun je daarna bepalen vanuit welke hoek je het gebied binnenkomt.

Heb je deze missie gewonnen dan kun je daarna meteen een tegenaanval-missie krijgen waarbij je dan ook voor een keuze staat. Verdedigen of vluchten? Je krijgt als indikatie te zien hoeveel reinforcements jij krijgt en hoeveel je tegenstander krijgt. Als dat verschil te groot is, is het verstandig om het hazenpad te kiezen.

Deze uitgebreide vorm van landjepik werkt ook online waardoor de multiplayer een stuk interessanter wordt dan de standaard Skirmisch modes die we tot nu gewend waren.

SUB-RASSEN

Maar dit is pas het begin; er zijn namelijk ook vijf sub-rassen die je als bondgenoot of vijand kan treffen. Tijdens het spelen kun je met twee andere volken een pakt sluiten, hetgeen flink wat extra eenheden en technologie van deze sub-Houses oplevert.

De vijf sub-rassen zijn de Freemen (de oorspronkelijk bewoners) het House Ix (ontwikkelaars en verkopers van high-tech wapens), de zogenaamde Spacing Guild (meesters in interstellar reizen), de Sardaukar (zeer sterke elitesoldaten van de


Eindelijk, de gevraagde luchtversterking. Veel stoplichten gehad?

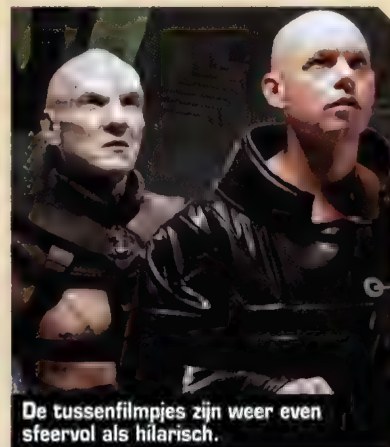

De nachtploeg krijgt natuurlijk meer salaris.

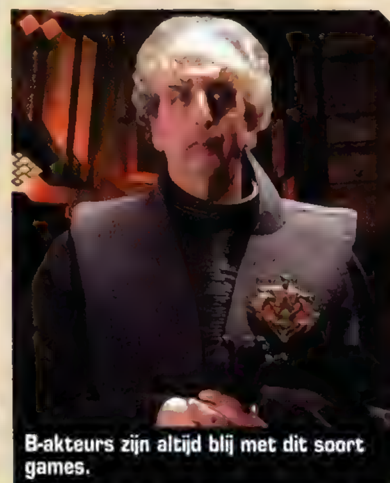

Naast zanderige settings zijn er ook levels met groene graslanden.


Speelkwartier.


Hole in one, of one in the hole?


Het was weer gezellig druk in de buurt van het Ajax stadion.


De tussenfilmpjes zijn weer even sfeervol als hilarisch.


B-akteurs zijn altijd blij met dit soort games.

oude keizer) en het verwerpelijke House Tleilaxu (experts op het gebied van klonen, genetische manipulatie en reanimatie van doden om zombiesoldaten te creëren).
Ieder sub-ras heeft zijn sterke en zwakke kanten en ook onderling hebben ze relaties. Mocht je gaan samenwerken met de Freemen dan krijg je later Sandworm rijdende eenheden tot je beschikking. Echter, de Sardaukar haten de Freemen en die kunnen je in een volgende missie belagen met hun oersterke Sardaukar warriors. Ook House Ix en House Tleilaxu staan allerminst met elkaar op goede voet. Een deal met de een levert bijna altijd de toorn


Trek je je terug of verdedig je dit gebied?

van de ander op. Zo heeft iedere beslissing en gebeurtenis in een bepaalde missie invloed op het verloop van de campagne.
Ook online spelen deze vijf rassen een rol; je kunt bijvoorbeeld in een één tegen één gevecht twee sub-rassen aanwijzen als bondgenoten die de andere partij dan niet meer kan kiezen. Dus al speel je bijvoorbeeld beiden met de Artreides; de twee subrassen aan je zijde zijn altijd anders en dus ook de battles en de voor- en nadelen van beider partijen.

UITERLIJK

Uiterlijk doet Emperor nergens meer aan Westwood's C&C titels denken; dit is grafisch een top-notch game met alle toeters en bellen waar techheads zo dol op zijn. Voor het eerst is alles in fonkelend 3D en maakt een GeForce aan boord weldegelijk uit. Westwood heeft flink met polygonen lopen smijten want alle gebouwen, voertuigen en eenheden zien er zeer gedetailleerd uit.
Zo zijn daar om te beginnen zeer gedetailleerde schaduwen die met name in donkere missies extra sfeer geven. De animaties van de units zijn subliem, met afzonderlijk bewegende nachtlampjes, lichtjes, antennes, mitrailleurs, schouderkanonnen en ga zo maar door.
Daarbij kun je de game zo afstellen als jij wilt; net hoe krachtig je systeem is uitgerust. Je kunt T & L aanzetten, een resolutie tot wel 2048 x 1536 pixels opkrikken en 32 bit kleuren kiezen. Toch ziet het er ook in mindere resoluties prachtig uit, zeker als je 2D sprites van Red Alert 2 gewend bent.
De omgevingen zijn natuurlijk erg zanderig en rotsig maar om te winnen zul je de drie Houses ook moeten bevechten op hun thuisplaneten Draconis IV, Caladan en Giedi Prime en die zien er alledrie weer heel anders uit.

Westwood / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / westwood.ea.com/games/emperor



BESTURING

Zoals je van Westwood kunt verwachten is de besturing weer supersimpel gehouden: eenvoudig manschappen, voertuigen en gebouwen aanklikken om ze te produceren en een overzichtelijke techtree.
Het enige minpuntje aan de interface is de ruimte die deze inneemt op het scherm. Het vormt een belachelijk grote lap van bijna een kwart van je beeld en je kan 'm volgens mij niet wegklikken.
De camera is wel perfekt; voor het eerst kun je nu ook inzoomen, waarbij de camera iets naar binnen kantelt naarmate je meer inzoomt. Helemaal ingezoomd, bekijk je het landschap min of meer schuin van voren en helemaal uitgezoomd heb je een overzicht van ver boven uit de lucht. Daarnaast is de map ook volledig 360 graden te roteren waarbij je jouw fraai opgezette basis en de spectaculaire gevechten vanuit iedere hoek likkebaardend kan bekijken. Allemaal opties waar fans al jaren om zeuren; hun smeekbeden zijn allemaal verhoord.

GAMEPLAY

De gameplay is zoals gezegd behoorlijk uitgediept door het non-lineaire karakter van de campagnes maar er is meer. Zo kunnen de tankrush strategen het lid behoorlijk op de neus krijgen; er zijn namelijk allerlei extra features aanwezig waardoor het aanmaken van een bataljon zware units om daarna de vijand plat te walsen niet meer genoeg is om de overwinning te claimen.
Zo zijn er wervelzandstormen die complete garnizoenen weg kunnen blazen en flinke schade aan gebouwen kunnen toebrengen.
Ook zijn de Sandworms dodelijker dan ooit. Als zo'n enorm beest opduikt en eenvoudig twintig eenheden opslokt kan de balans in een gevecht compleet omslaan.
Ook niet onbelangrijk zijn de zogenaamd rotsachtige plateautjes waar infanterietroepen zich kunnen schuilhouden en dan extra goed beschermd zijn tegen bazooka's, snipers of tanks, terwijl je wel tegenvuur kan geven.
Dit alles in combinatie met de unieke eenheden aan alle drie de kanten plus de verschillende bondgenootschappen levert tonnen aan variabele gameplay op.
Hulde! ◄


Weer veel deelnemers aan de jaarlijkse bloesemtocht.

DE EERSTE REAL-TIME STRATEGYGAME?

Dune II wordt volgens velen gezien als moeder van het RTS genre maar dat klopt niet; Dune II was niet de allereerste RTS game. Die eer valt The Ancient Art Of War ten deel, gepubliceerd door Brøderbund in 1984. In deze DOS-game moest de speler boogschutters, barbaren en ridders besturen tegen legendarische oorlogshelden als Sun Tzu en Ghengis Kahn.
Wel was Dune II de eerste game die massaal aansloeg en er daarmee min of meer voor zorgde dat RTS een genre op zichzelf werd, daarna volwassen geworden door Command & Conquer.



GRAVITY

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.uefachallenge.com

PC

J.J.

GRAPHICS 8 SOUND 7 GAMEPLAY 8

SCORE 78

De strijd tussen UC en FIFA levert een nipte zege op voor de oudgediende. Maar hou UC in de gaten want ik denk dat het volgend jaar de slag wint. Voetbal zoals voetbal bedoeld is.



Infogrames wil met UEFA Challenge een poging doen FIFA van de PC troon te stoten. Er is maar een methode om dat uit te vinden en dat is de spellen naast elkaar leggen.

GRAPHICS: 1-0 VOOR FIFA

UEFA Challenge ziet er absoluut goed uit maar als we eerlijk zijn, is de FIFA-reeks net even flashier. Niet verrassend natuurlijk want FIFA is al jarenlang de mooiste footie-game. UEFA biedt veel dezelfde soorten cutscenes bij opkomst van spelers, goals en kaarten. De voetballertjes zijn iets minder gedrongen en de camerastandpunten brengen alles goed in beeld. De stadions vond ik strak en het 3D publiek beweegt leuk mee.
Opmerkelijk is het gevoel voor detail, zoals voetstappen in de sneeuw, ademwolkjes in de kou en een mooie schaduwwerking bij avondwedstrijden.

MOTION CAPTURING: 1-0 VOOR UC

De spelers in UC bewegen fantastisch. Schijnbewegingen worden fraai ingezet, slidings zijn zo realistisch dat je ze haast zelf voelt en spelers proberen zichtbaar vrij te lopen. UC oogt daardoor erg natuurlijk en dat gevoel heb ik veel minder bij FIFA.

SOUND: 1-0 VOOR FIFA

Hier kan ik kort over zijn: FIFA wint dik. Beter commentaar (de Belgische stem bij UC is verschrikkelijk, neem de Engelse) en een betere soundtrack.

GAMEMODES/ INSTELLINGEN: 1-0 VOOR UC

Wat mogelijkheden betreft ontlopen de twee games elkaar weinig. Je kunt in zowel FIFA als UC meerdere toernooien en landencompetities spelen. FIFA biedt daarbij wat meer teams en bezit de officiële namen. Ook de speltechnische en taktische instellingen zijn vrijwel identiek. Waarom dan de 1-0 voor UC? Omdat de instellingen logischer uitgewerkt zijn. Neem nu de opstelling: bij FIFA klik je op 4-3-4 en het elftal wordt automatisch aangepast, bij UC kun je ook nog met de muis de diverse spelers iets meer naar links of rechts plaatsen. En dat is handig als je bijvoorbeeld de kant van Luis Figo wat meer wilt afdekken.

AI: 1-0 VOOR FIFA

Van beide AI's ben ik nog niet echt onder de indruk; het lukt developers maar niet om de opponent echt natuurlijk over het veld te laten lopen. Bij FIFA gebeuren iets minder vaak vreemde dingen. De ingooi is bij UC bijvoorbeeld een drama, die gooit de tegenstander steeds lukraak op het veld.
Ook staan spelers soms opeens stil, duiken keepers met bal en al in het doel, laten de verdedigers soms enorme gaten vallen of staan ze te treuzelen in hun eigen strafschopgebied.

BESTURING: 1-1

FIFA voelt overall wat beter aan. De spelers reageren iets sneller en bewegen minder schokkerig. Verder kun je in FIFA wat meer richting aan je schot geven en is het koppen en omhalen eenvoudiger.
UC zet daar meer voetbalspecifieke mogelijkheden tegenover. Zo kun je een-tweetjes aangaan, pass je voor en niet recht in de voeten van een speler en kun je een bal in de ruimte passen.

REALISME: 1-0 VOOR UC

Het team achter UC heeft zich duidelijk tot doel gesteld het voetballen te brengen zoals het is. En dat betekent geen tien omhalen per wedstrijd, keepers die ballen loslaten, de mogelijkheid om een pass binnendoor te geven, enz.
Als voetbalkenner herkende ik me hierdoor meer in UC. Goals maken is (in de moeilijke mode) een stuk lastiger en een tackle gaat vaker fout dan goed, en zo is het in het echt ook.
Helaas slaat UC op een aantal fronten wat door en dat leidde er bij mij bijvoorbeeld toe dat ik halverwege een wedstrijd al op acht gele kaarten stond. UC is daardoor nog niet optimaal speelbaar, de balans is nog een beetje zoek. Ik beschouw UC desondanks als een puur talent dat een of twee jaar nodig heeft om te rijpen. ◀



Sonny Anderson haalt uit en m'n keeper schijt in z'n broek. Lekker dan.



Als jullie nu goed op die cirkeltjes letten, jens ik 'm er effe in.

UEFA CHALLENGE



Hekken dicht! Rush van Figo.



Balletje kwijt, Dwight?



Die van Juve zijn allemaal aan de dope.



Je kan zeggen wat je wilt maar die Effenberg kan wel voetballen.

PS2 — Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.co.uk

SCORE **52** — GRAPHICS 6 — SOUND 6 — GAMEPLAY 4 — JEROEN

Met een goede besturing hadden we de oude licentie en mindere grafische details misschien nog wel voor lief genomen maar ook die is gewoon kloten van de bok.


Hé dorpsgek, het is geen rally.


Waarom halen we die gast niet in? Heeft hij wèl een goede besturing?



Wat heeft die David dat ik niet heb?


Dat wordt 58 rondjes m'n adem inhouden.


Nou daar gaan we voor de eerste bocht...

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Tot nu toe hebben we nog slechts één, zeer matige, F1 titel gespeeld op de PS2. Eenvoudige opgave voor F1 Racing Championship om dat niveau te verbeteren, toch?

Heb je eindelijk een PS2 kunnen bemachtigen door al je zuur verdiende centjes bij elkaar te schrapen, dan mag je toch wel verwachten dat er een aantal dope games voor deze blauw/zwarte krachtpatser te vinden zijn. Gelukkig komen die games nu mondjesmaat op de redactie binnen, alleen zitten er tevens heel wat games tussen die nog geen gebruik lijken te maken van de power van de PS2 en dat geldt duidelijk ook voor F1 Racing Championship.

1999

Het eerste dat opvalt is dat Ubi Soft een licentie heeft voor het seizoen 1999. Dat betekent dat onze Jos er niet bij is, Irvine nog bij Ferrari rijdt en Jaguar al helemaal niet meedoet. Als producent kun je jezelf hiermee aardig in de vingers snijden omdat fanatieke F1 gamers natuurlijk veel liever het 2001 seizoen afwerken. Vanzelfsprekend zijn er uitzonderingen op deze regel, zoals bijvoorbeeld het succesvolle GP3 (seizoen 1998) maar die game stak dan ook uitzonderlijk goed in elkaar...

PLAT

Op het eerste gezicht ziet de game er best wel aardig uit, maar kijk je wat verder dan je neus lang is dan zie je toch dingen die beter hadden gekund.
De auto's mogen er best wezen, compleet met een realtime reflekterende omgeving in de lak, maar de omgevingen missen echt de nodige details. Zo ziet het publiek er te cartoonachtig uit en oogt alles een beetje plat.
Als je op Interlagos rijdt en je neemt de eerste bocht naar beneden dan krijg je nauwelijks het gevoel dat je echt omlaag rijdt. Ook bij de laatste bocht richting start/finish is de welbekende knik nauwelijks waarneembaar.

HOVERCRAFT

Waar ik eveneens niet over te spreken ben, is het weggedrag van de auto. Het sturen van je bolide gaat bijzonder stroef, het is alsof je met de VNU Pendelbus door een parkeergarage rijdt.
De wagens lijken wel iets weg te hebben van hoovercrafts. Ik had zelden het gevoel dat de wagens contact maakten met het asfalt, de bolide leek er net een paar millimeter boven te zweven.
Dat zweven vertaalde zich weer in de vele schuivers die ik zonder enige aanleiding maakte. Vooral in de bochten was het vaste prik, hoe voorzichtig ik ook was.
Remmen in een rechte lijn, door de bocht laten rollen en pas weer het gas erop als ik recht stond om de bocht te verlaten; het mocht allemaal niet baten, het eindigde iedere keer in een 180'er, bij darten is dat uitstekend maar in de F1 mateloos irritant.

GLIBBEREN EN GLIJDEN

Ik wilde het seizoen zo realistisch mogelijk voltooien, dus alle hulp had ik uitstaan en om niet al te hard van stapel te lopen, zette ik de moeilijkheid op Novice.
In Australië kon ik het gevaarte al bijna niet op de baan houden, maar finishte toch als eerste.
Op Interlagos was dat een ander verhaal, het regende pijpenstelen en de wagen van de door mij geselekteerde Irvine was met geen mogelijkheid in bedwang te houden.
De ene schuiver na de andere en ook met alle hulp-opties aan was het huilen met de pet op.
Zelfs met Schumi, regenexpert bij uitstek, was het niet te doen... en rainman Jos deed nog niet mee natuurlijk.



Bakboord! Bakboord!



Ferrari-fans: "Mika bedankt, Mika bedankt, Mika, Mika, Mika bedankt!"


Hier Mika voor de pit: 'jongens bekijk het maar, ik ga lekker naar de kermis'.

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.nl.scee.com/f1

PS2

JEROEN

GRAPHICS	9	SOUND	9	GAMEPLAY	8

Formula One 2001 doet de serie eer aan. De controles zijn wat tricky maar als je er eenmaal aan gewend bent, is het echt een hele dope racer.

SCORE 86



FORMULA ONE 2001

De Formula One serie voor de PSX wordt door velen gezien als de beste F1 racer op de console, zouden zij wel het succes voort kunnen zetten op de PS2?

Als ik mij niet vergis is dit de eerste F1 racer die het seizoen 2001 gebruikt.
Niet dat het een must is, maar het is toch wel lekker als je met nieuwe jochies als een Montoya of Raikonen kunt racen.
Wie ook weer terug is, is de alom bekende commentator Murray Walker; ze hebben de Britste Olav Mol weer weten te strikken om zijn bekende uitspraken (And it's GO GO GO GO!) te mogen gebruiken voor de TV style presentatie van de game.

POOKJES

Allemaal leuk en aardig maar een F1 game moet het voornamelijk van de besturing hebben en toen het op dat punt aankwam schrok ik toch wel even. Ik snapte er niets van, op een of andere manier deden de remmen het niet zoals ik gewend was van de FO serie. Ik remde op de punten waarvan ik zeker wist dat ik er dan nooit van z'n leven af zou schieten en toch gebeurde het iedere keer weer. Nou dat was dan het einde van de zo succesvolle FO serie dacht ik. Uit pure wanhoop probeerde ik de game te spelen met de twee analoge pookjes en verrek... toen lukte het wel. Het is even wennen maar als je dan aan het racen bent, gaat er een wereld voor je open, wat een heerlijkheid.

OVERDREVEN

Met de (analoge) besturing zit het dus, na veel oefenen en schelden, wel goed. Maar hoe zit het met de graphics? Ook goed; de game ziet er oogstrelend uit en alles maar dan ook alles klopt; zelfs de stuurtjes van de F1 bolides zijn authentiek. Ook de crashes zien er nagenoeg realistisch uit, al vlieg je op sommige momenten wel erg overdreven hoog door de lucht. Daarentegen hobbelt je bolide uitermate realistisch door de grindbak en zie je het hoofd van je coureur naar voren schieten als je remt.

MINPUNTJES

Helaas zitten er in de game nog wat schoonheidsfoutjes. Zo zijn de weerseffekten niet echt overtuigend. Ik had de instelling op heavy rain staan en hoewel de lucht vrij donker was, leek het meer op een zomers buitje dan een heftige stortbui. Ook de spray achter de wagens kon mij niet overtuigen.
Het ergste vond ik toch wel de falende AI; als je een tegenstander in een bocht uitremt dan wijkt deze echt niet van zijn lijn. Dat resulteert in een touché en dan kan jij weer doodleuk je spoiler uit de bandenstapel peuteren. Eigenlijk geen minpuntje maar een enorm vraagteken. En waarom stopt Sony, naast de begrijpelijke Quick Race, Championship, Single Race en Time Trail er een Spectator mode in? In deze mode volg je namelijk de race vanaf de tribunes. Ik weet zeker dat niemand daar op zit te wachten.

F1 DVD

Een leuk gratis extraatje bij deze game is een DVD met de hoogtepunten van het seizoen 2000. Echt een must-have voor iedere F1 fan. De DVD maakt goed gebruik van alle toeters en bellen waar het machientje inmiddels om bekend staat. Bij iedere race kan je kiezen tussen een interactive version of een continueus version. De interactive version is echt een toppertje. Hier krijg je een samenvatting te zien inclusief commentaar en kun je tijdens de samenvatting van camerastandpunt veranderen om een gedeelte vanuit een ander perspektief te bekijken. Zo kun je kiezen voor de On Board Cam of beeld vanuit de pitstraat, alwaar belangrijke beslissingen worden genomen.
Hopelijk gaan meer producers dit soort extraatjes toevoegen aan games.


De routeplanner van die Williams-BMW geeft zeker rechtdoor aan.



Gaan we punten pakken dit seizoen?


Is dit niet een beetje te veel respekt voor die Schoenmaker?



Hé Truus doe die ramen effe dicht, wat een kolere-herrie!

PLAYSTATION 2 Level Five / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com

SCORE 77 | GRAPHICS 7 | SOUND 8 | GAMEPLAY 8

Het werd de hoogste tijd voor een goede RPG op de PS2 en Dark Cloud mag zich de eerste noemen.


BORIS




Te veel beschuit met muisjes gegeten.


Nee, doe mij maar Coke.


De held, dat zie je meteen aan de manier waarop ie stilstaat.


Zal ik u even helpen oversteken?

DARK CLOUD

Dark Cloud is een PS2 titel van het eerste uur. Beelden van de game waren al te zien op die legendarische Tokio Gameshow twee jaar geleden waar Sony voor het eerst de PS2 showde. Kun je nagaan.

Toen we twee jaar geleden in Tokio de eerste beelden van Dark Cloud zagen, waren we eerlijk gezegd een beetje in de war. De gameplay was ons totaal onduidelijk. We zagen dat je als speler de mogelijkheid had om een dorpje te bouwen en er in rond te rennen maar heel veel meer viel er niet te zien.
Nu, twee jaar later, hebben we eindelijk een review versie van Dark Cloud in ons bezit gekregen en zullen alle mysteries omtrent deze titel voorgoed worden opgelost.

GRIEZELEN

Wat blijkt namelijk het geval? Dark Cloud is een raszuivere action RPG te vergelijken met titels als Skies of Arcadia en Grandia 2 op de Dreamcast hoewel de game dat niveau net niet haalt als het aankomt op diepgang en verhaallijn.
Het verhaal begint met leden van een occulte sekte die bezig zijn een demon op te roepen. In een prachtig filmpje zien we de blauwe duivel verschijnen en hij blijkt opvallend veel te lijken op de geest uit Alladin. Anyway, de demon verschijnt dus en om te bewijzen dat hij door en door slecht is, eet hij gelijk een van de sekteleden op. Brrrrrrr... griezelen geblazen, dat snap je.
In een volgende scène zien we een vredig dorpje waar vrolijk gefeest wordt door de inwoners. Er zijn een paar leuke meisjes en de latere held van het verhaal heeft sjans van een van de aanwezige chicks.
Net op het moment dat hij zijn move wil gaan maken, wordt het dorp aangevallen door de demon. In een mum van tijd heeft hij alle huisjes van de kaart geveegd en een groot deel van de bewoners gedood. Onze held komt bij deze aanval om het leven als hij een klein meisje probeert te redden. Gelukkig staat er net een vriendelijke tovenaar te kijken die hem wel weer even tot leven wil wekken als hij in ruil daarvoor de demon en de occulte sekte aanpakt.

BOUW JE EIGEN RPG

Naarmate je verder speelt en meer vijanden doodt en dichter bij de oplossing van het raadsel komt, krijg je meer manna. Hiermee kun je langzaam bij beetje weer je geboortedorp opbouwen en dit is ook het meest opzienbarende van dat hele Dark Cloud: je maakt namelijk zelf de wereld waarin je het spel speelt. Heel mooi bedacht van developer Level Five maar toen ik twee jaar geleden in Tokio het eerste persbericht door las, had ik toch meer aan een soort Sim City RPG gedacht.
Sony heeft Dark Cloud de naam "Geo-rama" gegeven en als het aan deze ambitieuze Japanners ligt, wordt hiermee een nieuw genre geboren. Wat ons betreft valt het allemaal wel mee want als puntje bij paaltje komt, is Dark Cloud gewoon een oerdegelijke RPG met een goed verhaal en een 3D architect feature.

JAMMER

Het is jammer dat Dark Cloud niet eerder is uitgebracht want grafisch is het spel inmiddels toch wel behoorlijk achterhaald. Natuurlijk ziet het er wel oké uit maar vergeleken met de nieuwste generatie PS2 games is er weinig reden tot lachen. Ook had ik graag wat meer voice-acting gehad want dat voegt toch wel de nodige sfeer toe aan een game. Vergelijk Grandia 2 (alleen tekst) maar eens met een spel als Final Fantasy IX (tekst en spraak) en je snapt wat ik bedoel. ◄


Jij bent volgens Boris grafisch aardig achterhaald, blauwe broekepoeper.

■ Heavy Iron / THQ / Atoli Soft / 0318-505464 / www.evildeadgame.com DREAMCAST / PLAYSTATION ■

BORIS 

GRAPHICS	6	SOUND	8	GAMEPLAY	1	SCORE 40

Het beste dat je kunt doen als Evil Dead fan is naar de videotheek gaan, de drie films huren en dromen van wat dit spel had kunnen zijn.



EVIL DEAD
HAIL TO THE KING

Na een storm van kritiek besloot THQ de Europese release van Evil Dead uit te stellen om nog enkele veranderingen door te voeren die het spel beter zouden moeten maken. Mission failed...

Er zijn drie Evil Dead films en in allemaal speelt Bruce Campbell de hoofdrol. Daarna hebben we weinig meer van hem gehoord. Hij heeft nog meegespeeld in The Quick and The Dead met Sharon Stone maar de scènes waar hij in zat, zijn er later uitgeknipt. Zijn meest recente optreden was in een ander computerspel, Tachyon: The Fringe. Ja, dat is nog eens wat je noemt een neerwaartse spiraal en in dat licht gezien is het ook wel begrijpelijk dat deze game zo'n drol is geworden; niet meer dan een belegen Resident Evil kloon met een smakeloos Evil Dead sausje er overheen.

HAIL TO THE KING

Waarschijnlijk heeft Campbell in een vrije zaterdagmiddag snel wat afgezaagde oneliners ingesproken en is toen met een cheque van 100 dollar weer naar huis gegaan want veel meer is er niet van de akteur terug te vinden in het spel. Het is dood en doodzonde want Campbell stond in de derde Evil Dead film, Army of Darkness, wel model voor latere oneliner-kings als Duke Nukem.



Trut, je moet 'm vermoorden, niet mijn geweer geven!



Hier komt een loden Orion-pil, opa! (PSX)

THQ heeft dus een dot van een kans laten liggen want ik weet zeker dat er veel mensen zitten te wachten op een goede Evil Dead game. De subtitel van dit spel is Hail tot the King en dat is een zin die Ash (Campbell) ooit gebruikte in een van de laatste scènes van Army of Darkness. Het is gelijk het beste aan het hele spel want alleen de gedachte aan die scène tovert al een glimlach op mijn gezicht.
Maar laten we even terug gaan naar de harde realiteit en kijken wat er mis is aan deze titel.

NECRONOMICON

Eigenlijk is het hele spel één stuk ellende. De game bestaat uit het bij elkaar rapen van de Necronomicon, het boek van de doden en de oorzaak van de plotselinge verschijning van de monsters.
Deze monsters zijn in de eerste plaats super lullig ontworpen en de gevechten bestaan eruit dat je met je kettingzaag zwaait in de hoop dat je een monster raakt. Vaak lukt dit wel maar het geeft geen enkele voldoening.
Als je een monster doodt, verschijnt er prompt weer een nieuwe en dit zou in principe eeuwig door kunnen gaan. Later in het spel zijn er andere monsters en andere wapens maar de irritante eentonigheid blijft hetzelfde. Tot zover de gameplay.



Als euthanasie niet vrijwillig gaat, hanteren we de botte bijl. (PSX)

Ook de besturing is totaal ontoereikend maar het ergste van alles is de teleurstelling. Ik had me echt veel voorgesteld van deze game en ik zou hier nu wel allemaal excuses voor de makers kunnen gaan zitten bedenken en proberen de minst slechte eigenschappen van het spel te beschrijven zodat ik deze titel met goed fatsoen nog een 6 zou kunnen geven maar fok het.
Ik wil dat er geen misverstand over bestaat: Evil Dead: Hail to the King is een héél erg slechte game en daarom krijgt het van mij een 4.
By the way, alle bovengenoemde kritiek geldt zowel voor de PSX als de Dreamcast versie; allebei rotzooi dus.. ◄



Zagen, zagen, wiedewiedewagen...



Ash kwam thuis om een boterham te vragen.



Vader was niet thuis, moeder was niet thuis.



Piep zei het monster in het voorhuis.

Volition / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.volition-inc.com PC

JAN

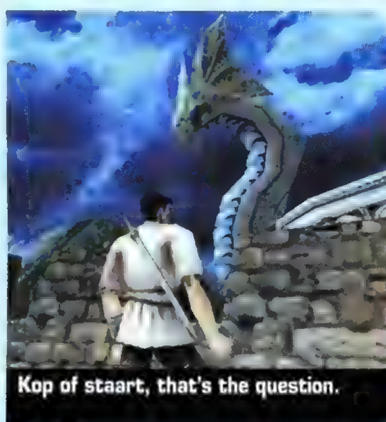
GRAPHICS	8	SOUND	7	GAMEPLAY	8	SCORE 80

Summoner op de PC heeft mooiere graphics en een betere interface dan z'n PS2 broertje. De knappe verhaallijn en rijke omgevingen zijn ook in deze versie de sterkste pijlers.





Nee, ik heb je vriendje niks gedaan, hij staat gewoon daar achter je.



Kop of staart, that's the question.



Vijfde verdieping: dameslingerie en kinderspeelgoed.



Pas op, hij is pissig omdat ie Big Diet net niet gewonnen heeft.

SUMMONER

Summoner was een mooie RPG die helaas gebukt ging onder de technische onvolkomenheden van de PS2. Deze maand bekijken we hoe Summoner er op de PC uitziet.

Aangezien je in de vorige PU's naast een preview van Summoner op de PC ook nog de PS2 review hebt kunnen lezen, vertik ik het om het achtergrondverhaal nóg een keer te vertellen. Was ik een luilak geweest dan had ik dat wel gedaan, dat had me namelijk weer een alineaatje schrijven gescheeld. Liever wil ik de ruimte gebruiken om de PC en PS2 versie eens naast elkaar te leggen. Het eerste waarin de PC game zich van de PS 2 versie onderscheidt, zijn natuurlijk de graphics; die zien er op de PC een stuk helderder en scherper uit, je hebt het voordeel van een hogere resolutie en de pop-up (zie vorige PU) is veel minder aanwezig. Ook de mist, waar een flink deel van de omgeving in gehuld was, is met een pittige 3D kaart aan boord zo goed als verdwenen.

Verder is de interface enigszins aangepast zodat je nu eenvoudig met je muis op je karakters en statistieken kunt klikken. Tenslotte is de minimap verbeterd en kun je nu bepaalde gebieden markeren.

TOCH UNIEK

Natuurlijk kent de PC versie van Summoner een Multiplayer mode. De game leent zich uitermate goed voor deze optie; je kunt namelijk met z'n vieren tegelijk spelen en dan door de Summoner levels battelen. Gevaar is wel dat iedereen Joseph zal willen spelen omdat hij de meest spectaculaire spreuken in zijn mouwen heeft.

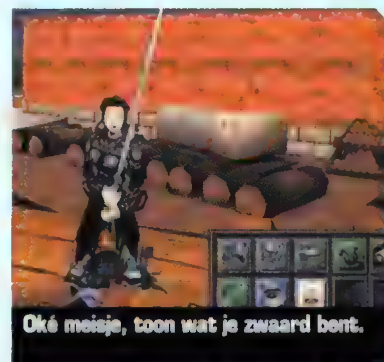
Het zal je niet zijn ontgaan dat Summoner diverse elementen en thema's van andere RPG's leent, toch is er sprake van een combinatie die een heel 'eigen' gameplay oplevert. Er is hack and slash van Diablo, de combo's van Vagrant Story, de diepe verhaallijn van een Planescape Torment, de Japanse en Westerse Middeleeuwse cocktail, een 3D aangezicht, een snuifje Final Fantasy en groteske monsters...

BIKKELEN

De eerste levels is het even doorbijten want die zijn aan de saaie kant maar hoe verder je in het spel komt, hoe intenser de battles en hoe specialer de omgevingen. Over het algemeen is het leveldesign goed en afwisselend alleen zul je je geregeld storen aan de zwalkende camera die bij de PS2 wel wat stabieler leek. Daar staan echter het ontbreken van irritante laadtijden weer tegenover, en dat is ook wat waard.



Mooie spreuk, alleen jammer van die terugslag in je smoel.



Oké meisje, toon wat je zwaard bent.

VOLITION EN DE PS2

De mannen van Volition zijn ook verantwoordelijk voor de strakke FreeSpace PC games. Games maken voor de PS2 was dan ook een stap in het duister. De problemen die het team heeft ondervonden terwijl men aan Summoner voor de PS2 werkte, zijn echter niet voor niets geweest. Ze hebben er van geleerd en dat heeft z'n vruchten afgeworpen bij de produktie van de PS2 versie van hun game Red Faction.
Red Faction op de PS2 ziet er dan ook erg goed uit.

PS2

Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.ea.com

SCORE **75**

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8	7	7

Geen complexe racegame dit keer van Electronic Arts maar gewoon een zeer behoorlijke, vrij traditionele funracer.


JEROEN

RUMBLE RACING

Dat krijg je als je een Fiat Panda gewend bent.

EA wordt vaak gezien als de producer van de eeuwige updates. Laten we echter niet vergeten dat EA best wel dope games kan maken.

Voor Rumble Racing heeft EA een greep gedaan uit haar (in Amerika) zo succesvolle Nascar reeks. Ze hebben de muscle cars van de bekende ovale baan gehaald, de serieuzere uitstraling van de Nascar cyclus laten vallen en zijn voor een hoog fun gehalte gegaan.
Dat fun gehalte vertaalt zich onder andere in de vele powerups die over het parcours verspreid liggen en je hoeft je verder ook geen zorgen te maken over bandslijtage of overstuur; het is een arcadegame to the max met heel makkelijk te besturen autootjes.

Daar komt een klant!

CHAMPIONSHIP

De game is onderverdeeld in een aantal Singleplayer en Twoplayer modes maar het zwaartepunt van de game ligt toch wel bij de Championship. In deze mode heb je namelijk de mogelijkheid om naast de trophies ook nog eens extra parcours en wagens te winnen.
Elk championship bestaat uit drie tracks waarop je drie rondjes rijdt. Het is zaak om de meeste punten te hebben na afloop van het kampioenschap om kans te maken op het eremetaal, what else is new.
Zo'n kampioenschap winnen gaat overigens niet zonder slag of stoot; winnen lukt alleen als je optimaal gebruik maakt van de powerups en shortcuts.
De powerups zitten her en der verspreid over het parcours en zijn te vergelijken met de powerups die ook gebruikt worden in de verschillende Mario Kart klonen. Het is dus weer bommen gooien, nitro's gebruiken, et cetera.
Echter, de vetste powerup is toch wel de uiterst zeldzame cycloon. Als je deze weet te bemachtigen dan ben je niet te stoppen. Met een simpele druk op de knop doemt er recht voor je een cycloon op die je meer dan een halve ronde voor blijft en dus alles wat er op zijn pad verschijnt wegblaast. Zo kan je dus op een rustige manier naar de eerste plaats crossen. Bovendien ziet het er best wel impressive uit.

Bij de volgende grote beurt effe flossen.

Zwaar bewolkt met hier en daar een auto.

STUNTS

Er is nog een ander klein dingetje dat deze game een stukkie leuker maakt. Sommige banen hebben namelijk ramps en die kan je weer gebruiken om stunts op uit te voeren. Met een simpele druk op twee knoppen kun je de muscle car de meest ridicule stunts uit laten voeren en hoe gekker de stunt hoe meer boost je krijgt.
Het merendeel van de game bestaat uit gas geven. Remmen kun je ook maar beter uit je hoofd laten, tenzij je laatste wilt worden natuurlijk.
Toch is het niet alleen maar mindless fun; als je daadwerkelijk gedreven bent om alle trophies te bemachtigen, moet je echt wel over enige drivingskills beschikken, mede omdat sommige banen best wel pittig zijn en ook de tegenstanders je na verloop van tijd geen duimbreed meer toegeven.

MAGERTJES

Het grootste minpunt dat aan Rumble Racing kleeft is de nogal eentonige gameplay. Eigenlijk is alleen de Championship mode goed te pruimen en de moeite waard om te spelen. Dat komt dan mede doordat je via deze mode verschillende tracks en cars kunt unlocken. De overige modes zijn een beetje magertjes uitgewerkt en bieden eigenlijks niets bijzonders.
Gelukkig is de Championship wel zo uitgebreid dat het spel als geheel toch nog een dikke voldoende verdient. Rumble Racing biedt de fun van arcaderacen maar dan zonder de muntjes. ◀


Nooit in het Duits de weg vragen.


De dood rijdt mee.



Wat heb jij lekker warme banden.

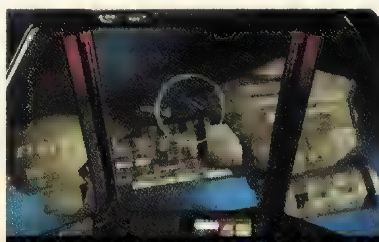
Particle Systems / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.edgeofchaos.net PC

JAN

GRAPHICS	9	SOUND	8	GAMEPLAY	8	SCORE 83

Independence War 2: Edge of Chaos is een fraai space-avontuur dat in alle opzichten zijn voorganger voorbij streeft.





Ha, ha, snel het raampje dichtdoen zal je niet helpen, flapdrol.



Bel Carglass maar effe, die doen tegenwoordig ook spaceships.

INDEPENDENCE WAR II
EDGE OF CHAOS

Met het vervolg op het succesvolle Independence War gaat Particle Systems de kant op van Privateer en Freelancer; je speelt namelijk een snode space-piraat die ook nog eens de wereld moet redden.

In IDW2 (Independence War 2) speel je de space-piraat tegen wil en dank Cal Johnson. Cal's vader, een hardwerkende mijner, wordt vermoord waardoor onze held er alleen voor staat. Z'n grootmoeder in gedachte (die een beruchte space-piraat was), is het logisch dat hij eveneens als een soort Garrett (Thief, je weet toch) in space z'n boterham gaat verdienen.
Onervaren als je bent, beland je echter al snel in de gevangenis om daar pas vijftien jaar later uit te ontsnappen samen met een groepje sympathisanten. Dit zijn Smith; een engineer die voor 60% uit metaal en 40% uit vlees en bloed bestaat, Jafs; een handige sjacheraar die alles voor geld weet te regelen, Az een super fighter-pilot en Lori, een fighter-pilot in opleiding.
Alle vijf hebben ze één gezamenlijke vijand en dat is de brute Corporatie die zo'n beetje het hele universum en alles erin bezit. Tijd om als een ware space Robin Hood het tij te doen keren.

FLUX

Een nieuw deel, een nieuwe engine moeten ze bij Particle gedacht hebben. De zogenaamde Flux engine is een indrukwekkend staaltje techniek met als gevolg dat IDW2 er super uitziet. Laserbeams, energiestralen, sterrenwolken, explosies, 'trails' van raketten en van vele gedetailleerde schepen die je tegenkomt, doen de 3Dkaarten overuren maken. Nee, aan coloured lightening effekten geen gebrek in IDW2.
Daarnaast levert de engine ook een zeer realistisch vliegmodel dat, zeker als gekozen wordt voor het spelen zonder assistentie, voor de diehard flightsim liefhebbers een ware uitdaging vormt.

VRIJHEID

De bediening is een stuk vereenvoudigd en je hoeft veel minder knoppen uit je hoofd te leren dan in het vorige deel. Nog steeds is een joystick natuurlijk een must maar je kunt snel door alle statussen en menuutjes heen klikken. Ook kun je de computer een groot deel van de vliegkunsten laten uitvoeren.
Echt fraai is het open karakter van de game; het spel is veel minder missiegebonden dan het vorige deel. Je krijgt als boef met status voortdurend e-mail van andere boeven, mijners die je willen inhuren of tips waar wat te halen valt. Afgezien van een aantal algemene missies die je moet vliegen om de grote verhaallijn door te spelen, kun je zelf bepalen wie je wel of niet helpt en wanneer. Je kunt er sowieso altijd op uit trekken om dogfights op te zoeken, gejat spul te verhandelen, andere schepen te kapen of gewoon lekker rond te vliegen in de verschillende mooie sterrensystemen.
Heb je geen zin in een campaign met verhaal dan kun je de 'instant action' optie kiezen voor stunten en dogfights.

FREELANCER?

Een andere space flightsim-shooter waar fans al tijden naar uitkijken is Freelancer. De release van dit veelbelovende spel is echter sinds het vertrek van de gebroeders Roberts bij Digital Anvil (en de inlijving van datzelfde Digital Anvil door Microsoft) op losse schroeven komen te staan.
Het officiële statement luidt dat Freelancer nog steeds in produktie is met Chris Roberts als extern adviseur. Dit is een politieke manier om te zeggen dat Roberts ontslagen en buitenspel gezet is. Ongetwijfeld met een vette oprotpremie maar de toekomst van Freelancer ziet er onzeker uit.
De andere game van Digital Anvil, Loose Canon (Midtown Madness meets Driver meets Hitman), wordt helemaal niet meer door Microsoft uitgebracht en of dit ooit nog door een andere partij zal worden gedaan is maar de vraag.



En dan moet je de Sherry speed eens meemaken!



Hé collega, laten we ons verstoppen achter die meteoriet. Kunnen we mooi een paar luchtpiraten op de bon slingeren.

PC

Reflexive / Activision / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.reflexive.net/STAT

SCORE 82

GRAPHICS 8 | SOUND 8 | GAMEPLAY 8

We hebben er wederom een hele strakke Star Trek game bij! Stukken makkelijker dan Commandos maar zeker een eerbetoon aan de Star Trek legacy.


JAN



STAR TREK AWAY TEAM

Star Trek: Away Team is het best te typeren als een zeer toegankelijke, tactical squad-based action game waarbij Star Trek een heus Spec Ops jasje is aangemeten.

Waar we bij Star Wars vaak jaren moeten wachten op films en bijbehorende games, laat Star Trek zich keer op keer in spelvorm gieten. Dat dit niet altijd even bevredigende games oplevert, is inmiddels bekend maar met Elite Force leek de Star Trek ban gebroken, en om maar meteen met de deur in huis te vallen; ook Star Trek: Away Team (STAT) is een prima spel dat de Star Trek sfeer goed neerzet en daarbij de gameplay en de aktie niet uit het oog verliest.
Het komt er op neer dat je in diverse missies op uiteenlopende plaatsen in het Star Trek universum als een geheim Away Team bepaalde, supergeheime missies uitvoert waar niemand (alleen de hoogste top van Starfleet) vanaf weet. Daarbij lijkt het spel op het eerste gezicht kwa uiterlijk en besturing een beetje op Commandos maar is 't veel makkelijker om te spelen.

SELEKTEREN

Je gaat steeds met een speciaal daarvoor aangesteld Away Team van vier man op pad. Per missie selekteer je de juiste personen waarbij je steeds uit vijf verschillende klassen kunt kiezen die weer verschillende specialisten hebben.
De klassen zijn onderverdeeld in Command, Engineering, Science, Security en Medical. Een medische officier is erg handig (er zijn er meerdere met elk specifieke kwaliteiten) om bijvoorbeeld een Borg te besluipen en te 'stunnen' of gewonde teamleden te healen.
Er zijn ook meerdere Science Officers. Ivan Verov is een slimme hacker die als enige een cloak-belt kan dragen omdat hij deze Romulan techniek kent. Hiermee kan hij tijdelijk opgaan in de omgeving waardoor hij dus zo goed als onzichtbaar is.
Een ander Science Officer, Yrakis bijvoorbeeld, heeft een Extractor waarmee ze buitenaardse planten kan gebruiken om gifcapsules mee te creëren of healende stoffen mee aan te maken.
Overigens geeft de computer in het missiescherm steeds aan welke skills absoluut nodig zijn om de missie te volbrengen.

AUTHENTIEK

Sommigen zullen Away Team misschien wel iets te makkelijk vinden en de game is inderdaad vrij toegankelijk, toch kun je niet à la Elite Force overal doorheen rennen. Daarbij duren de missies vrij lang en zijn de maps behoorlijk groot.
Het juist inzetten van specifieke teamleden in fraaie, authentieke Star Trek settings levert heel wat plezier op. Alleen jammer dat je de resolutie niet kan opkrikken.
Away Team geeft je desalniettemin het gevoel alsof je een Star Trek episode meespeelt, mede dankzij de plechtige missiebriefings en debriefings in good old Trekkie stijl en de volwassen voice-overs gedurende het hele spel.

STAR TREK GOODIES

Trekkies die niet genoeg krijgen van de fratsen van The Federation kunnen hun lol op. Naast Away Team kunnen ze komende zomer genieten van Bridge Commander, een Star Trek flightgame, en shooterfans kunnen zich zeer binnenkort laven aan de add-on van Elite Force. Tegen de tijd dat we dat allemaal hebben uitgespeeld, kunnen we beginnen aan Star Trek Borg Assimilator. Verzet is zinloos.


Zie je die gozer bij dat vijvertje? Straalbezopen!


Hé dit is wel een Rolex, varkensnaaier!


Stof zijt gij en tot stof zult gij wederkeren.

3DO / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.3do.com/armymen

PLAYSTATION

DRE | GRAPHICS 6 | SOUND 6 | GAMEPLAY 5 | SCORE 57

Uit de diarree aan Army Men-shit spelen we deze keer Green Rogue, een game die ook uitkomt op de PS2 en die draait om de gezichtsloze, doorgemuteerde supersoldaat Omega Soldier. Deze kruising tussen de Hulk en een stuk Hubba Bubba belichaamt alle features van zowel Sarge als alle heroes van zijn Bravo Company en verklaart natuurlijk de oorlog aan generaals Plastro's tan-army.
In een soort klassieke coin-op arcade shooter, voorzien van de bekende Army Men wapens, nemen we het op tegen de poepbruine vijand. Misschien dat 3DO nog wel wat gebakken heeft van de PS2 versie, maar op de PSX ziet Green Rogue er teleurstellend uit, voor zover je bij een Army Men titel van een teleurstelling kunt spreken natuurlijk. De achtergronden zijn saai en flets, de framerate is niet om over naar huis te schrijven en rondvliegende kogels hebben er naar mijn weten nog nooit zo onrealistisch uitgezien.
Zelfs de meest vergevingsgezinde gamer zal het trage tempo waarmee deze knullige game voortploetert en de moeite waarmee de incapabele engine de simpele graphics berekent, niet volhouden. Een klein lichtpuntje is de Two player-cooperative mode waarin je lekker samen kunt knallen.
Hoewel, wat heb je daar aan? Kun je met zijn tweeën een flutspel spelen, gezellig!



GREEN ROGUE

Red Storm / Ubi Soft / Tel:035-5288810 / www.redstorm.com/rogue_spear

PLAYSTATION

J.J. | GRAPHICS 5 | SOUND 6 | GAMEPLAY 5 | SCORE 53

Rogue Spear is niet anders dan een mislukte poort te noemen: de besturing, de graphics, de AI en het taktische gehalte schieten namelijk flink te kort.
Laten we beginnen met de besturing. In games als RS is een snelle aim-funktie en een optimale beweegbaarheid van levensbelang. Helaas verloopt het richten en bewegen met de dual shock tergend langzaam, terwijl je tegenstanders wel snel manoeuvreren en schieten. Verder mist de controller een flink aantal mogelijkheden die het toetsenbord wel bevatte.
RS is op de PSX een groot pixelfestijn geworden; de omgevingen waarin het spel zich afspeelt zijn ronduit fantasie- en sfeerloos.
Ook de collision detection is om te huilen; regelmatig gaf een terrorist z'n schuilplaats prijs doordat z'n arm dwars door de muur stak.
Verder kwam ik zwevende soldaten tegen, kon ik door mijn squadleden heen lopen en viel ik door muren heen.
Eveneens ontbreken de taktische mogelijkheden die de PC versie zo spannend maakten; de plan-mogelijkheden op de PSX zijn gewoon een stuk beperkter.
Als laatste dan nog de belabberde AI; terroristen die om de hoek staan, reageren niet op jouw geknal en squadleden lopen gewoon een kamer in waar je net een granaat in hebt gegooid. Erg handig allemaal.



ROGUE SPEAR

Rage / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eraceronline.com

PC

J.J. | GRAPHICS 8 | SOUND 7 | GAMEPLAY 5 | SCORE 55

eRacer begint veelbelovend; in een lekkere trendy interface worden de verschillende modes aan je voorgesteld. Met Arcade, Time Trial, Championship en twee uitgebreide Multiplayer modes, voldoet de racer aan alle basiseisen.
De tracks zien er sfeervol uit en ook mijn eigen wagen en die van de tegenstanders stralen me tegemoet. Geen vuiltje aan de lucht dus...
Zodra ik echter het gaspedaal indruk, stort de wereld van eRacer in elkaar. Wat een afknapper! Het winnend concept van eRacer blijkt 'niet lullen, gas geven' te zijn. Remmen is niet nodig; de buitenkant van de track stuitert je toch wel weer op de baan terug, rem je toch dan raak je altijd in een onvrijwillige slip en dat terwijl de bochtige tracks zich juist optimaal leken te lenen voor remwerk.
Hoe netjes je ook rijdt, de wagen glijdt de meest vreemde kanten op. Om gillend gek van te worden. Als het configureren van het stuur geen enkele positieve uitwerking op de wegligging blijkt te hebben, besluit ik met het toetsenbord verder te gaan maar ook dat helpt geen reet, alleen met de controller wist ik de wagens redelijk in balans te houden. Overigens zijn ook de tracks kloten van de bok. Er is vrijwel nergens ruimte om in te halen, er zijn veel donkere en dus onoverzichtelijke stukken en de AI van de opponenten is veel te goed.



ERACER

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.aloneinthedark4.com

GAME BOY COLOR

J.J. | GRAPHICS 9 | SOUND 8 | GAMEPLAY 6 | SCORE 70

Voor het verhaal van Alone in the Dark moet je mijn review van de Dreamcast-versie maar even checken. Ik wil deze 215 kostbare woorden gebruiken om iets te zeggen over games die feitelijk niet thuishoren op de GBC, want hoe mooi de beelden van Alone in the Dark op de GBC ook zijn, de gameplay is te complex om tot zijn recht te komen op een handheld.
Ten eerste is daar de verhaallijn; door geheugengebrek worden flinke delen van de DC-versie logischerwijs overgeslagen en dat gaat soms ten koste van de spanning.
Ten tweede wissel je om de twee stappen van scène. De GBC-versie van AitD bestaat uit vele honderden prachtige stukjes artwork, waar je een paar stappen in kunt zetten en daar werd ik op den duur gek van. Slechts bij de battlescènes is er meer ruimte voor beweging, maar dat gaat dan meteen ten koste van de graphics.
Ten derde werkt de besturing niet soepel; door het voortdurende wisselen van omgeving en dus ook van gezichtspunt, raak je de coördinatie regelmatig kwijt. Ook het schieten is echt wennen en hoe je ook oefent, het blijft tot het eind knallen op goed geluk.
Ook dient aangetekend dat je in deze versie alleen met Carnby en niet met Aline kan spelen.
Dat maakt AitD 4 op de GBC leuker om te bekijken dan om te spelen.



AITD 4

PLAYSTATION 2

Activision / Columbia Tristar / Tel: 030-6250720 / www.activision.com

SCORE 85

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7	8	9


DRE

Als je even genoeg hebt van alle dog-fights, alien-attacks en bomb-runs en gewoon eens zin in een heerlijk potje vliegen dan is Sky Odyssey de game voor jou.



SKY ODYSSEY

Sky Odyssey is heel simpel te omschrijven als de PilotWings van de PS2.

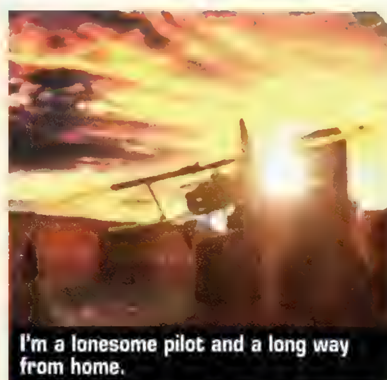
Een heleboel huiskamerpiloten waren destijds zeer gecharmeerd van de vliegsimulator op de N64 Pilot Wings. Weliswaar geen bloedstollende luchtgevechten en een krankzinnig wapenarsenaal, maar waar in vele andere games alle problemen worden opgelost met een goed getimede sidewinder of een paar snelle salvo's uit je boordkanon, was het hier zaak om met stalen zenuwen (en zwetende handjes) je kist door een serie lastige missies heen te sturen. En precies daar draait het ook om in Activision's flightsim voor de PS2

ADVENTURE

Sky Odyssey kent maar liefst vijf verschillende modes: Training, Free-Flight, Sky Canvas, Target en de zeer uitgebreide Adventure mode, waarin je een hele rits opdrachten moet uitvoeren. Deze missies zijn heel verschillend, eisen allemaal weer iets anders van je kwaliteiten als piloot en kunnen knap lastig zijn.
Vooral omdat Activision je helaas niet de mogelijkheid heeft gegeven om de game tijdens de missies te saven, en dat kan heel frustrerend zijn!

CUSTOMIZE

Het doel van de missies is om met je vliegtuig allerlei lastige hindernissen te overwinnen en een aantal moeilijke taken te volbrengen.
Zo moet je in de ene missie bijvoorbeeld op armlengte-afstand vliegen met een sneltrein, die in uuuh... sneltreinvaart vooruitraast, terwijl je vliegmachine met een vrij korte slang aan het tanken is. In de andere missie moet je proberen door allerlei verschillende luchtstromingen heen te vliegen zonder dat je kist van z'n apropos raakt. Dat is nog lastiger dan het klinkt en vergt wel enige training.
Gelukkig is de besturing van Sky Odyssey heerlijk. Je kunt kiezen voor beginners of gevorderden niveau, waardoor je meteen redelijk kunt vliegen en je je later in de game aan het wat lastigere werk kunt wagen.
De game start trouwens met de keuze uit een drietal vliegtuigen. Naarmate je vordert in de game, unlock je er nog een hele zooi en kun je ze ook nog eens helemaal customizen!


I'm a lonesome pilot and a long way from home.



Altijd al een keer een rondje om de kerk willen vliegen.

LET'S PAINT THE SKY!

Een leuk extraatje vond ik persoonlijk de Sky Canvas mode. Zoals de naam al een beetje verraadt, gebruik je in deze mode de lucht om je artistieke talenten op te botvieren. Zoals je misschien wel eens in 't echt hebt gezien maakt je vliegtuig dan mooie lange rookpluimen en gebruik je je kist om tekeningen te maken of woorden te schrijven die als wolken in de lucht blijven hangen.
Klinkt allemaal heel simpel maar terwijl je in de cockpit zit, heb je niet echt een goed overzicht over wat je nou eigenlijk aan het doen bent en als je geen perfekte controle over je kist hebt, lijkt het wel alsof er een enorme peuter in de lucht heeft zitten kalken met vingerverf. Daardoor is deze mode een hele goede manier om aan je kwaliteiten als piloot te schaven!

GRAFISCHE RAMMELBAK

Het enige onderdeel waar het in Sky Odyssey aan rammelt zijn de graphics. Zowel de kwaliteit van de vliegtuigen, die een beetje kartelig overkomen en duidelijk niet zijn ge-anti-aliast, als die van de pixelachtige achtergronden, die soms de game een beetje lijken te vertragen, zijn minpuntjes. Daartegenover staan weer prachtige weereffekten, zoals wolken, lensflares en onweer. Ook de sound is een beetje een mengelmoes. Terwijl de muziek echt perfekt bij de game past, lijkt de voice-acting weer helemaal nergens op.Toch valt dit alles te vergeven, want deze titel moet het voornamelijk hebben van de prachtige gameplay en de uitgebreide missies die elke enthousiaste couchpiloot gegarandeerd uren aan de stuurknuppel gekluisterd zal houden.

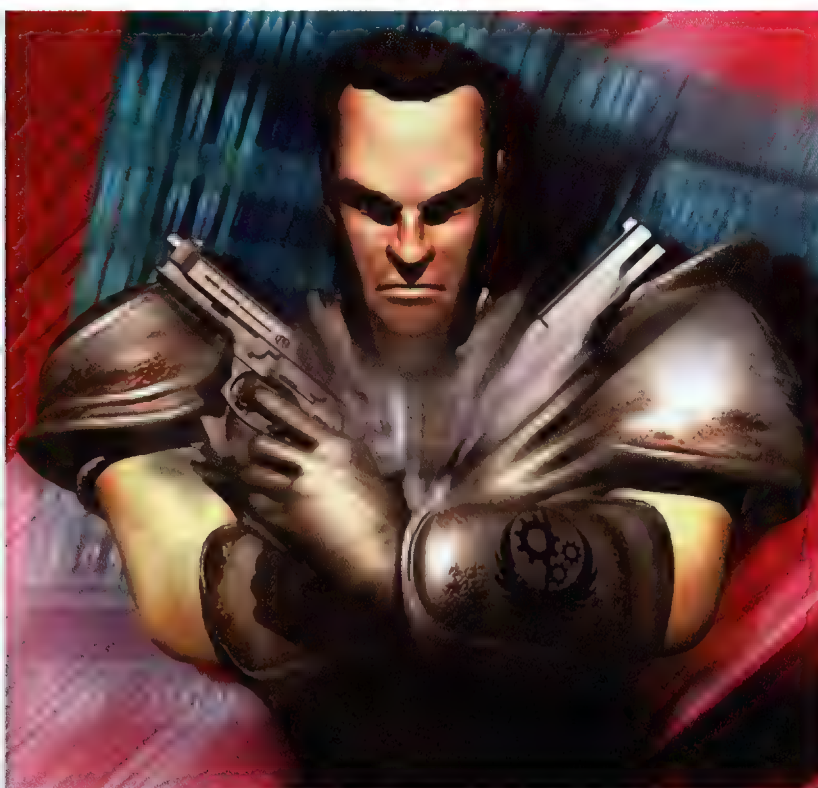

Ik ga in de lucht schrijven: 'de Power Unlimited is het beste, vetste, dopeste, coolste, wreedste gamesmagazine van de Benelux!' Hoop dat ik genoeg brandstof heb.

14 Degrees / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.interplay.com/falloutbos PC

JAN

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	79

Fallout Tactics is uitgebreid, complex en lang houdbaar, al is het taktische element wellicht iets te ver doorgeslagen. Jammer ook van die vreemde AI.





Voorrang moet je krijgen, niet nemen... sprak de rij-instrukteur, terwijl hij de glasscherven uit z'n wenkbrauwen schudde.



Ja, m'n vrouw is slechtziend, hoezo? Die van jou is straks weduwe.



De deelnemers aan de cursus zoete broodjes bakken.

FALLOUT TACTICS

Nu een derde deel van de RPG Fallout steeds onzekerder wordt, kunnen fans zich helemaal gaan storten op Fallout Tactics; een zeer diepe, strategische game zich wederom afspelend in een postnucleaire wereld.

Ondanks dat FT (Fallout Tactics) geen vervolg is op Fallout 2 herbergt het wel een heleboel typische Fallout kenmerken in zich. FT is te beschouwen als een combi tussen de RPG Fallout, X-Com en Jagged Alliance.
Met een groep van zes squadleden van de Brotherhood Of Steel trek je ten strijde in een aantal uitdagende en werkelijk zeer uitgebreide missies. Je kunt je zes leden gedurende het spel zo experienced maken dat je aan het eind een superieur doodseskader hebt opgeleid.
Een karakter stel je helemaal zelf samen en de andere vijf kies je kant en klaar maar later kun je ook die gedurende het spel helemaal naar wens customizen.
Je vecht tegen verschillende baddies te weten de Raiders, de Supermutants, de Beastlords en de mysterieuze Menace.



En vergeet niet wat salami en leverkaas mee te nemen.



Lekker feesie was dat bij The Brotherhood, het dak ging er af.

REAL-TIME TURN-BASED?

Er zijn drie manieren om de game te spelen: individuele turn-based stijl, turn-based met je volledige squad en continuous turn-based.
Die laatste is een soort verkapte real-time en genereert de snelste manier van spelen.
Turn-based met je hele squad geeft je het meeste overzicht en individueel turn-based is mij veel te traag, dus daar ben ik na vijf minuten mee gestopt. Welke versie je ook kiest, het systeem van aktiepunten blijft altijd gehandhaafd.

ABSURD MOEILIJK

Bij FT heb je vier moeilijkheidsgraden en die variëren van makkelijk tot absurd onhaalbaar, maar zelfs de Easy mode was al behoorlijk pittig. Al bij de vierde missie zat ik regelmatig met mijn handen in het haar. Het is schuiven, plannen, opnieuw inschatten, taktiek bijstellen, punten verdelen, skills bekijken, statistieken vergelijken en ga zo maar door. Het leek wel betaald werk, terwijl gamen toch onder alle omstandigheden fun behoort te zijn.
Daarbij komt dat FT enigszins gebukt gaat onder een vreemde AI. De ene keer hoef je maar één stap te veel te zetten of de hel breekt los en word je van alle kanten beschoten. De andere keer sta je bijna recht voor een logge mutant en dan nog doet ie niks.
Op het makkelijkste level blijven de vijanden vaak zitten waar ze zitten zonder zich te verroeren. Ook lopen ze tegen elkaar op of blijven ze aan elkaar plakken en de pathfinding is eveneens niet om over naar huis te schrijven. Dat laatste geldt ook voor je eigen squadleden die eveneens regelmatig tussen muurtjes blijven plakken.
Dit soort dingen kon ik misschien verwachten daar ik een vette patch van bijna 80 Mb heb gedownload en er alweer een nieuw patch in de maak is. Het lijkt erop alsof de game iets te snel gereleased is.

DAMN!

FT is overigens absoluut geen slechte game, integendeel, de echte Fallout fanaten waarvoor het niet diep genoeg kan gaan, zullen zich hier kostelijk mee vermaken. Zeker als je weet dat de missies enorm groot zijn; één level kan je makkelijk een hele dag kosten.
Bovendien kent het spel een behoorlijk volwassen karakter; de afgehakte armen, benen en schedels liggen vaker voor je voeten dan een hondendrol in het Amsterdamse Vondelpark. Daarnaast wordt er flink gescholden en gevloekt in dit spel. Niet voor tere zieltjes dus!

PC

Team 17 / EON / Homesoft / Tel: 023-5530130 / www.stuntgp.team17.com

SCORE **77**

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8	7	8



Ik vraag me af of Infogrames niet wat te haastig is geweest met het dumpen van Stunt GP. Deze racer is best vermakelijk. Helaas wordt het op den duur wel wat eentonig.

STUNT GP


Bij dit soort autootjes wordt de snelheid in centimeters weergegeven.

Stunt GP werd een paar maanden geleden hard gedumpt door Infogrames. EON zorgde er voor dat we alsnog met de radiografisch bestuurbare autootjes kunnen spelen.

Stunt GP laat je racen met kleine radiografisch bestuurbare autootjes en doet dat best aardig. De simplistische game zal nooit een hoofdprijs wegkapen maar om nu te zeggen dat Infogrames er goed aan gedaan heeft het spel van de releaselijst te kiepen, neuh.
Mogelijk heeft de flop van Re-volt, een gelijksoortige game met radiografisch bestuurbare autootjes, hen aan het twijfelen gebracht. Racers met een dikke arcade gameplay kunnen de doorgewinterde PC-racer doorgaans maar matig bekoren. Zij nemen geen genoegen met een potje beuken, een besturing die slechts uit gassen, remmen en sturen bestaat en flashy graphics. Deze hardcore gasten willen diepte en meer simulatie. Dergelijke ingrediënten zijn ver te zoeken in Stunt GP; dit spel gaat geheel over de top.

RADIOGRAFISCHE TONY HAWK

Stunt GP bezit vijf verschillende modes die allemaal met meerdere gamers gespeeld kunnen worden. De Arcade mode spreekt voor zich; deze recht-toe-recht-aan aktie vond ik verreweg het minst leuk.


Een radiografisch bestuurbaar autootje met rokende uitlaat?!

De Show mode valt het beste te vergelijken met een Practice mode; je rijdt je rondjes op een circuit naar keuze tegen het gewenste aantal tegenstanders, in de gewenste moeilijkheidsgraad.
De Time Trial behoeft ook geen nadere uitleg; je kunt met goed sturen en op het juiste moment remmen tienden van een seconde van je beste tijd afknabbelen en dat maakt deze mode interessant.
De Stunt mode is een soort Tony Hawk Pro Skating met radiografisch bestuurbare autootjes. Je krijgt een flinke ramp of een parcours met springschansen voor je kiezen en dient zo veel mogelijk stunts uit te halen. Het gaat hier slechts om punten scoren en dat blijft maar even leuk. Een paar uitdagende opdrachten had de fun kunnen rekken.

DOTJE STRATEGIE

Stunt GP komt pas echt tot leven in de Championship mode. Het spel toont hier aan meer te kunnen bieden dan alleen simplistische arcade lol.
In totaal moet je twintig wedstrijden op twintig verschillende tracks afwerken. Je positie wordt beloond met geld dat je weer kunt omzetten in nieuwe onderdelen.
Tot mijn grote verbazing bleek dat je met goed rijden (dus remmen voor een bocht, echt insturen, et cetera) snellere tijden behaalde dan met alleen het gas ingeduwd houden (iets wat in de meeste arcade racers het winnende concept is). Ook kon ik tegenstanders op een nette wijze passeren, bijvoorbeeld door de betere lijn te volgen.


Barst, ik krijg het stuurslot niet meer los.

Het feit dat er geen powerups op de baan liggen en de lichte dot strategie (pitstop om batterijen op te laden), dragen verder bij aan het best wel volwassen rijgedrag. De winst heb je daardoor niet zomaar in de zak.
Grafisch gezien slaat Stunt GP geen slecht figuur; de auto's glimmen je tegemoet en produceren zelfs heuse rookwolken, de circuits zijn mooi vormgegeven en zeer afwisselend van opbouw (moeilijke bochten, springschansen, tunnels, hobbels, kruisingen...). Elke baan heeft daardoor een geheel eigen karakter en vraagt om een andere rijstijl.

CONFIGUREREN

Ondanks alle lof krijgt Stunt GP van mij geen topscore. Allereerst is het spel niet op alle fronten lekker instelbaar. Zo ontbreken er veel cameramodes (waaronder die vanuit de cockpit) en kun je in de Arcade mode niet meteen je race herstarten.
Vreemd is ook dat je de moeilijkheidsgraad alleen in de Show mode rechtstreeks kunt instellen, terwijl dit bij de andere modes veel ingewikkelder in z'n werk gaat.
Last but not least is de houdbaarheid van dit spel gering. Het biedt ten eerste te weinig herkenbaarheid (Diddey Kong-achtige race-characters zijn gewoon leuker) en ten tweede brengt de gameplay te weinig afwisseling. Door het ontbreken van powerups als raketten of een turboboost op de baan, draait het alleen maar om racen en dat blijft alleen lang leuk als je echt de diepte in kunt gaan met afstellingen en zo, en die zijn er niet of nauwelijks. ◄


En toen was er licht.



Dark Works / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.aloninthedark4.com

DREAMCAST

J.J.

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY	SCORE
9	8	7	78

Het sfeervolle Alone in the Dark: The New Nightmare laat opnieuw zien hoe sterk de DC grafisch is. Jammer dat de gameplay zichzelf te veel herhaalt om te blijven boeien.



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Het was lange tijd onzeker of Alone in the Dark: The New Nightmare ook op de Dreamcast zou uitkomen. Dat doet hij dus gelukkig wel.

Het verhaal achter Alone in the Dark: The New Nightmare kun je lezen in de review van de PSX versie, dat ga ik dus niet herhalen. In plaats daarvan wil ik deze pagina gebruiken voor een lofzang op de te vroeg gestorven Dreamcast want de graphics van de DC versie maken van de PSX-versie een lachertje.
De twaalfhonderd(!) voorgerenderde achtergronden zijn ieder een kunstwerk op zich. Of het nu gaat om duistere paadjes, grotten met nauwe spelonkjes, kastelen met geheimzinnige nissen of spooky kamers; elke omgeving is met zorg gemaakt.
Daar komt nog eens bij dat het uiterlijk van de omgeving niet alleen mooi is, het doet ook wat met je. Het komt niet vaak voor dat ik tijdens het gamen echt schrik maar bij AitD voelde de bilspleet toch regelmatig behoorlijk vochtig aan.
Keer op keer werd ik verrast als er een zombie uit de hoek schoot en dat zorgt voor een beklemmend gevoel. De sfeer wordt verder versterkt door de vele cutscenes die tevens zorgdragen voor een begrijpbare verhaallijn. Spanning is bij dit spel dus verzekerd.

ALONE IN THE LIGHT

Probs ook voor de ongekende lichteffekten. Doorgaans betreft dat in games vaste objekten, zoals een vuurtje of een lamp en het schijnsel daarvan is door de programmeurs van te voren berekend.
In AitD heb je te maken met een dynamisch lichtwerking. Beide helden zijn vaak uitgerust met een voorwerp dat licht geeft (kan zelfs een wapen zijn) en dat zorgt (naast de broodnodige verlichting) voor prachtige effekten. Monsters worden nog griezeliger als ze uit het halfduister opspringen en een ruime kamer krijgt iets engs, als je er maar een deeltje van kunt zien.
Om de effekten te optimaliseren, werden van alle twaalfhonderd omgevingen een belichte versie en een donkere versie gemaakt.
Het licht heeft nog een derde funktie: de monsters reageren er op. Sommige worden er door afgeschrokken, terwijl andere er juist door op afstand blijven; een extra wapen dus.

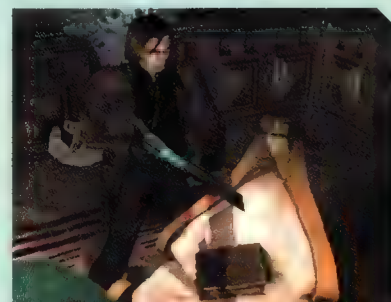
RICHTEN SUCKS

Toch, hoe mooi die graphics ook zijn, het draait uiteindelijk om de gameplay en daar valt wel het een en ander op aan te merken.
Zo vind ik de besturing met de D-pad of analoge stick nogal zwabberig. Dit was in een gelijksoortig spel als Resident Evil: Code Veronica ook het geval maar juist in de duistere omgevingen van AitD breekt het gewiebel je op.
Met name het richten is een crime omdat in de diverse omgevingen maar erg weinig munitie te vinden is; je komt dus geheid in de problemen. Nogmaals, ik pleit niet voor meer munitie, sterker nog, een gebrek aan ammo verhoogt de uitdaging maar als je over elke kogel moet nadenken, wil ik wel goed kunnen richten.
Een tweede kritiekpunt is het repeterende karakter van de gameplay. Vooral in het begin van het spel ben je alleen maar deurtjes aan het openen en boeken en documenten aan het doorlezen en hoewel de sfeer aangrijpend blijft en het verhaal zich goed ontrolt, glipte daardoor regelmatig mijn aandacht weg.
Met Shenmue had ik hetzelfde; ik heb echt niets tegen trage gameplay maar het spel moet wel je aandacht blijven vasthouden. Als je op een gegeven moment gaat zitten bidden dat er wat vijanden aankomen, dan is de balans tussen puzzels, zoeken en battlen niet goed. ◄


Wie van jullie heeft een drukje in de hoek van de kamer gedaan?


Leuk zo'n sfeervol spel maar ik schrik me iedere keer de pleuris voor niks.


En waar is de rest van m'n vriendinnetje?

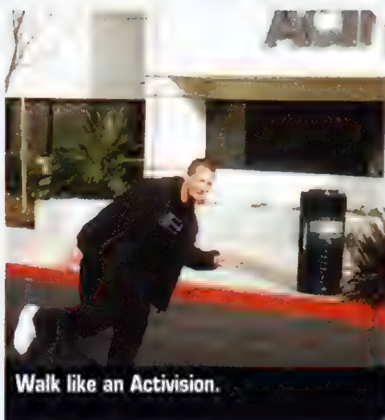

In AitD moet je zelfs uitkijken voor slapende boeken!

Aangezien het dit jaar een van de spannendere gamesjaren belooft te worden met de release van een hele rits nieuwe consoles, vloog Dre maar al te graag naar het zonnige Californië om een kijkje in de keuken te nemen bij Activision, alwaar hij getrakteerd werd op een hele rits nieuwe titels.


World's Scariest Journalists.

OP BEZOEK BIJ ACTIVISION


En natuurlijk wilden er steeds Amerikaanse PU-lezers met Dre op de foto.


Walk like an Activision.

SUPERCAR STREET CHALLENGE (PS2)

De eerste game die we te zien kregen was een racegame waarin uitsluitend gereden wordt in auto's die echt de naam supercar mogen dragen. Dan hebben we het niet over eenvoudige wagens zoals Porsche's en Ferrari's, maar over het 'echte werk'. Wagens waarvan het prijskaartje ergens zweeft tussen een slordige 100.000 dollar tot een 'cool million'.
Vaak zijn dat merken waarvan de gemiddelde automobilist zelfs nog nooit heeft gehoord. Want hoe vaak zie jij een Fioravanti F-100 langsrijden, gevolgd door een heuse Callaway C-12? Of rij je liever een Vision CTEK K/2 of een Bertone Pickster over de bijna dertig verschillende tracks, verdeeld over een zevental steden!
SSC is in principe een echte arcaderacer maar heeft wel een hoog realiteitsgehalte. De banen zijn gemodelled op satellietfoto's en als je toevallig vaak in Rome, Londen of Los Angeles komt, kun je zien dat de game de werkelijkheid vrij dicht benaderd.
De graphics zijn aardig maar kunnen zich in geen geval meten met de moordende concurrentie uit bijvoorbeeld de Gran Turismo-hoek. De framerate van de demo liet hier en daar te wensen over maar de makers beloofden een vaste rate van 60 fps in de uiteindelijke versie. De wagens zelf zagen er veelbelovend uit, zelfs nu ze nog niet ge-anti-aliased waren, de reflekties en schaduwen van de wagens waren mooi en de verschillende weerseffekten, zoals opspattend water als het regent, gaven een realistische look aan het geheel.

De soundtrack pompt een hele rits aan techno-tracks door je speakers en de besturing voelde lekker aan, zowel met de digitale knoppen als met de analoge sticks.
Verder heb ik goed nieuws en slecht nieuws voor de racefans onder jullie. Laten we beginnen met het goede nieuws: Supercar Street Challenge heeft een hele leuke optie, de Car Creator. In de ingebouwde Styling Studio kan je naar hartelust knutselen en je eigen auto bouwen met behulp van een hele zooi verschillende onderdelen. Zo kan je de vorm van de carrosserie helemaal zelf bepalen en auto's bouwen waar elke auto-RAI bezoeker spontaan een natte broek van zou krijgen.
Wel even letten natuurlijk op de aërodynamica want als je bak te veel wind vangt, win je natuurlijk nooit een race!
En het slechte nieuws? Aangezien men het door de snelle produktietijd niet helemaal eens kon worden over de licenties van alle auto's, moesten ze alle wagens onbeschadigd laten. En wat is nou een goede straatracer zonder car-damage?
Keer op keer liet ik mijn Rinspeed E-Go Rocket tegen de muur aan knal-len tijdens mijn testritje en telkens kwam het beestje, dat eigenlijk een enkeltje naar de sloop verdiende, weer keurig op zijn pootjes terecht. Dat zal de verkoopcijfers van SSC geen goed doen!


Recht in de vangrail.


Ja, die Palmer is dus wel effe wereldkampioen boardercross.


Is dit een supercar of wat?


Die zijn vast met de Car Creator in elkaar geflanst.


Pak toch gewoon de stoeltjeslift uitslover.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER (PS2)

Een samenwerking tussen de producent van Tony Hawk Pro Skater en Shaun Palmer, de wereldkampioen boardercross, kan eigenlijk alleen maar een succes worden zou je denken maar zo op het eerste gezicht lijkt deze demo van de aankomende snowboardgame van Activision absoluut niet van Tony Hawk niveau. Hoewel de game is gebouwd op een soort bijgeschaafde versie van de Code Alien engine en er ook wel redelijk oké uitzag, leek het in dit stadium nog geen game van erg grote allure te worden.
Misschien lukt het Activision nog om er flink aan te sleutelen. Ze hebben tot oktober.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES (PSONE)

Een van de verrassendste titels, die zich kon verheugen op een grote schare enthousiaste journalisten en met veel ooh's en aah's werd ontvangen was World's Scariest Police Chases, uiteraard gebaseerd op het gelijknamige televisieprogramma, dat je vast wel eens hebt gezien.
Voor wie het niet kent: Het is een soort kruising tussen 'Cops' en de Formule1 en bestaat voornamelijk uit schokkerige amateurbeelden uit politiewagens en -helikopters, die gefilmd zijn terwijl leden van Amerikaanse police-squads met duizelingwekkende snelheden achter de meest uiteenlopende bad boys aan racen.
En als de achtervolging niet eindigt in een soort western shoot-out, waarin de agenten de vluchtauto inclusief inzittenden doorzeven met kogels, dan kun je vaak nog genieten van de world's scariest botsingen, waarvan zelfs de grootste airbag ter wereld koude rillingen krijgt.
Het spel is een direkte afgeleide van dit programma en lijkt voor de Europese gamer niet geheel politiek correct.
De gemiddelde Amerikaan mag het dan misschien de normaalste zaak van de wereld vinden om een autodief door z'n kop te knallen, de Europese journalisten zaten met open mond te staren naar het scherm, terwijl de digitale agenten plankgas door de stad reden en lukraak in het rond schoten met een uitgebreid arsenaal aan wapentuig.
Klinkt goed toch? Helemaal als je het spel in de geniale Two Player Coop mode speelt.


Je kunt die boeven ruiken, zo bang zijn ze.



Biotech, voor als het echt vast moet zitten.


Waar gebeurd, jongens en meisjes!


Wat dacht je ervan collega, tijd voor een donut?

De een bestuurt nu de auto en probeert de boeven van de weg te rammen, terwijl de ander uit het raampje hangt en het ene magazijn na het andere leegknalt. Mikken doe je met een handig rood stipje in het scherm, waardoor het spel ook zonder splitscreen een goede multiplayer is.
De game zou eigenlijk al vorig jaar worden gereleased voor zowel DC als PC maar door allerlei problemen werd de produktie stopgezet. Gelukkig heeft Activision er uiteindelijk toch een prachtige PSOne titel van gemaakt, waar elke raceliefhebber van zal smullen.
De graphics zijn top PSOne kwaliteit en op de gameplay is absoluut niets aan te merken. Het spel speelt zich af op één groot level, een doorsnee Amerikaans stadje, compleet met park, downtown, strand en haven en de digitale agenten spelen een aantal missies, uiteenlopend van het escorteren van een ambulance, tot het stoppen van een idioot die een heuse tank heeft gejat (een waar gebeurd verhaal!).
Om de feestvreugde nog meer te verhogen, is de voice over gedaan door de enige echte John Bernello, wiens duistere stemgeluid ook de originele TV-serie opleukt

TONY HAWK OP PS2 EN GBA!

Activision's vlaggenschip is natuurlijk Tony Hawk Pro Skater. Vanzelfsprekend liet men ons uitgebreid kennismaken met de nieuwe Hawk games die op stapel staan; namelijk Tony Hawk Pro Skater 3 voor de PS2 en THPS 2 voor de Game Boy Advance.
Omdat Tony nu eenmaal wat meer aandacht verdient, hebben we voor hem volgende maand extra ruimte gereserveerd! Dus... een uitgebreid verslag van Tony Hawk 3 voor de PS 2 en Tony Hawk 2 voor de GBA volgende maand in de PU! In datzelfde tweede deel over Activision ook aandacht voor vier andere GBA titels: X-Men, Spiderman, Bomberman en Pinobee.


De enige echte!

SPIDERMAN 2 (PSONE)

De demo van de opvolger van Neversoft's prachtige PSOne titel verraad al bij de eerste beelden dat de game is gebouwd op dezelfde engine en dat ie er, hoewel er flink is gesleuteld aan de look en feel, niet erg veel spectaculairder uit zal gaan zien als zijn voorganger.
Het grote verschil zal 'm voornamelijk zitten in een nieuwe lading characters waarin vooral de nieuwe bad guys, zoals Shocker, Electro en Hammerhead een belangrijke rol gaan spelen. De klassieke comicbook stijl is aangehouden en de besturing is nagenoeg hetzelfde, al is Spidey nu uitgerust met een heus auto-targetting device en heeft hij zich ook toegelegd op de air-to-ground combat.
De game komt ergens in de lente uit en is natuurlijk een must-have voor de fans van deel 1!


Pas op want ik ben... een X-Men!



Zo, die krijgt effe een zevenklapper in z'n porum.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2 (PSONE)

Deze opvolger zal in september worden gereleased en is in principe een opgepoetste versie van het eerste deel. Er is gewerkt aan een betere soundtrack en passendere effects.
Er zijn inmiddels een zestal nieuwe arena's en maar liefst zestien nieuwe characters. De string combo's, waar het in het eerste deel al om draaide, zijn nog belangrijker geworden en lijken tot in de eeuwigheid te duren.
Een leuke nieuwigheid is het feit dat je air-to-air combat hebt en je met je vliegende characters in de lucht kan doorvechten. Helaas doen oude gebreken, zoals het feit dat je 'gecornered' kan worden, nog steeds afbreuk aan de game. Hopelijk kunnen ze hier nog wat op verzinnen.

■ POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Beloofd is beloofd! Was het vorige maand nog SSX voor de PlayStation 2, deze maand is het de koning onder de PC-spellen die we extra belichten. En dan heb ik het over Black & White natuurlijk! Voor het spel bestaan (momenteel nog) geen cheatcodes om bijvoorbeeld mega sterk of onsterfelijk te worden (dat laatste is je paard, koe, schildpad of welk beest je ook hebt gekozen trouwens sowieso al) en ik vraag mij ook af of Lionhead deze ooit de wereld in zal helpen. Echter, de mailbox van Eeuwig Leven liep zowat over van de tips voor deze topper en op Powerweb verscheen zelfs een B&W sub-forum. Cool niet? Goed, genoeg geluld, ik ga weer wat stenen naar dorpelingen smijten.

NIELS



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

■ DC

SHENMUE

Als je nog met het spel bezig bent op 14 april krijg je een "bad ending" want dan komt Lan-Di in de trainings Dojo en vermoordt Ryo. Als je je Shenmue Passport in de DC stopt en dan naar I(nformation) gaat kun je characters uitkiezen die iets over het spel uitleggen. Terwijl ze praten kun je met de D-pad de camera besturen, de triggers in- en uitzoomen en met de joystick het licht besturen.
Ook kun je steeds weer de 70 person battle spelen. Dit doe je door Disk 3 in de DC te doen dan kies je Options, 70 Person Battle. Als je de Highscore hebt kun je dit op het Internet plaatsen met het Passport.

Dennis V | Internet



■ DC

HIDDEN AND DANGEROUS

Cheat mode
Tik als naam "RVL" in en laat de cursor op de L staan (voor de vierde letter) maar selekteer hem niet.
Als het goed is staat er nu "RVLL" waarbij de tweede L knippert.
Druk nu op START om je naam te deleten en ga met B terug naar het hoofdmenu.
Opties als alle missies zijn nu aanwezig.
Pauzeer het spel tijdens het spelen om de cheats te selekteren.

■ PC

STAR TREK: AWAY TEAM

Tik tijdens het spelen eerst "cheater" in om de Cheat mode te aktiveren en voer daarna de onderstaande codes in.

Code	Resulaat
iwin	Behaal de missie
healenmedic	Hele team

■ PS2

METAL GEAR SOLID 2 DEMO



Ergens in het schip zul je een ruimte vinden met acht kasten. In twee kasten hangt op de deur een poster van een prachtige Japanse schoonheid. Als je in de first person view een kleine vijf seconden naar de poster kijkt, moet je via de radio de persoon oproepen waar je in de demo als enige contact mee hebt. Als je nu het hoofd bekijkt van Snake en de reaktie ziet van het personage zul je je niet hoeven af te vragen wat Snake bij die kast deed. Ook hij heeft z'n behoeftes.

Erik Wolbers | Drachten

■ PSX

FINAL FANTASY IX

Two Player mode
Ga in het menu naar het Configuratiescherm en zet Battle Control op Custom. Je kan dan kiezen welke karakters de tweede speler bestuurt.

Kikkers vangen

Kikkers	Item
2	Ore
5	Ether
9	Silk Robe
15	Elixir
23	Silver Fork
33	Bistro Fork
45	Battle Boots
99	Je moet Quale bevechten en je krijgt als beloning de Gastro Fork

Vriendelijke monsters
Als je alle negen monsters geeft wat ze vragen, krijg je AP als beloning en kun je fysieke aanvallen doen op Ozma, de baas op de Chocobo Flying Garden.

Brown Mu: Vlakten tussen Ice Cavern en Dali, vraagt 1 ore
White Ghost: Vlakten rond Treno, vraagt 1 ore
Colour Ladybug: Bos rond Black Mage Village, vraagt 2 ores
Green Yeti: Grootste bos aan Madain Sari, vraagt 2 ores
Green Nymph: Bos aan Lifa Tree, vraagt 3 ores
Purple Jabberwock: Bos ten oosten van Oeilvert, vraagt emerald
Green Featercircle: Op het Lost Continent (ijs continent), vraagt moonstone
Rainbow Garuda: Oostelijk bos op het plateau boven Gizzamalukes Grotto, vraagt lapiz lazuli
Friendly Yan: Bos op Vile Island, vraagt diamond

Andere Carbunkle en Fenrir skill
Carbunkle + Diamond = Diamond Light
Carbunkle + Moonstone = Pearl Light
Carbunkle + Emerald = Emerald Light
Fenrir + Virgin's Hope = 1000 Year Dust

Bart Van Langendonck | Bonheiden, België.

PC

UNDYING

Druk Tab om het Chat Window te openen en tik dan een code in.

Code	Resultaat
Addall	Alle wapens en spreuken
AmpAttSpell	Opwaarderen van geselekteerde spreuk
becomeLight 1	Licht geven (0 = uit)
flight	Vliegen
infinite Mana 1	Oneindig veel Mana (0=uit)
showfps	Framerate zichtbaar
set aeons.patrick health 999	+ 999 Health
set aeons.patrick mana 999	+ 999 Mana

Laffe bazen

Als het spel ziet dat je health boven de 100 is, zullen de Boss Creatures je niet aanvallen, waardoor je niet verder kunt. Gebruik dus de health cheat om deze terug naar 100 te zetten.

Erwin Kuipers I Internet

CHECK DE CHEATS VOOR:

Black & White	(PC)
Buzz Lightyear	(GBC)
Final Fantasy IX	(PSX)
Ford Racing	(PSX)
Giants: Citizen Kabuto	(PC)
Hidden And Dangerous	(DC)
Hitman: Codename 47	(PC)
ISS Pro Evolution	(PSX)
Kengo: Master Of Bushido	(PS2)
LMA Manager 2001	(PSX)
Mario Tennis	(N64)
Max Steel	(DC)
Metal Gear Solid	(PC)
Metal Gear Solid 2 Demo	(PS2)
Oni	(PS2)
Perfect Dark	(N64)
Pokémon Gold/Silver	(GBC)
Quake 3 Arena	(DC)
Rainbow Six: Rogue Spear	(PSX)
Road Champs: BXS Stunt Biking	(GBC)
Rune	(PC)
Serious Sam	(PC)
Shenmue	(DC)
SnowCross: Championship Racing	(PSX)
Star Trek: Away Team	(PC)
Star Wars Starfighter	(PS2)
Supercross	(PSX)
The Sims	(PC)
The Sims: Party	(PC)
Three Kingdoms FOTD	(PC)
Undying	(PC)
Unreal Tournament	(DC)
Zone Of The Enders	(PS2)

PS2

ZONE OF THE ENDERS



Versus mode

Speel het spel op een willekeurige moeilijkheidsgraad met een rank D of hoger uit voor de Versus mode. Je krijgt vijf frames en bijna alle stages. Speel het spel nog een keer uit voor de laatste paar frames en stages.

Andere muziek

Behaal een A rank in alle S.O.S. oproepen en de muziek van de eindsequence zal veranderen.

Zombie Neith verslaan

Begin bij de start van het gevecht direkt te schieten maar maak geen gebruik van je Dash Laser attack. Probeer tijdens het schieten dichterbij te komen en gebruik als je dichtbij genoeg bent, je slash combo. Zolang Neith beschoten wordt kan ze haar doelzoekende energieballen namelijk niet gebruiken. Je kunt zo ook de Mummy Heads van level 3 verslaan.

Slechte einde

Vernietig tijdens de normale en S.O.S. missies alle Survivors en gebouwen (inclusief de colony shaft in de vijfde S.O.S. missie). Ga daarna normaal verder en versla uiteindelijk Tyrant. Ga daarna naar de stage Mountai.1 en je krijgt het slechte einde te zien.

PSX

ISS PRO EVOLUTION

Klassiek Japans team: Speel de Olympics uit met Japan.
Bonus cup: Speel alle cups succesvol uit.
Bonus stadion: Win de Konami Cup op een willekeurige moeilijkheidsgraad voor het Clubhouse Stadion in de Exhibition mode.
Bonus teams: Speel alle Leagues en Cups met de moeilijkheidsgraad Hard succesvol uit en de Classic European All-Star, World All-Star, European All-Star en Classic World All-Star teams worden vrijgegeven.

PC

HITMAN: CODENAME 47

Open via je Verkenner vanuit de Hitman-folder het bestandje hitman.ini, tik onder het Enable Codes stukje de tekst "enableconsole 1" in. Verlaat het bestand en sla de veranderingen op (maak altijd wel eerst een backup!). Start het spel op, druk onder het spelen op de ~ en er verschijnt een tekstbalk.
Tik de volgende codes in.

Code	Resultaat
god1	God mode
giveall	Alle items uit die missie
invisible1	Onzichtbaar
infammo	Onbeperkte munitie

Alle missies

Begin een nieuwe 'career' en gebruik als naam Kim Bo Kastekniv en alle levels zijn toegankelijk.

Extra cash

Druk nadat je alle objectives van een missie hebt gehaald, op F1 voor het missie-status scherm. Druk wanneer "Succes" verschijnt echter op Escape om terug te gaan naar het spel. Herhaal deze stappen om steeds weer voor dezelfde missie beloond te worden.

Jasper Eden I De Lier

N64

MARIO TENNIS

Hier zijn de manieren om de courts in Mario Tennis te unlocken.

Donkey Kong court: Speel de Mushroom cup/singles tournament uit met Donkey Kong
Yoshi & Baby Mario court: Speel de Mushroom cup/singles tournament met Yoshi
Mario & Luigi court: Speel de Mushroom cup/singles met Mario
Mario Brothers 2 court: Win het Doubles tournament met Mario
Mario/Luigi Castle court: Win de Star cup doubles en singles met Mario
Wario Brothers court: Win het Doubles tournament met Wario
Piranha Plant court: Sla op elk willekeurig court alle 50 ballen terug langs je tegenstander in de Piranha Challenge. Je kan dit doen met ieder character.

Special cups

Speel met elk character de Star cup uit (ook met Shy Guy en DK jr.). Deze cups zijn moeilijker dan de vorige. Om dit tounament te spelen moet je character een ster hebben.



Speel met Donkey Kong jr.: Win de Star cup met doubles
Speel met Shy Guy: Win de Star cup met singles
Maak je character linkshandig: houd L ingedrukt terwijl je je character selekteert
Star Players: Speel met een character de Star cup uit en daarna selekteer je weer dezelfde speler terwijl je R ingedrukt houdt. Nu zal je character sneller zijn en meer kracht hebben.

Lucas van den Houten I Bussum

GBC

ROAD CHAMPS: BXS STUNT BIKING

Cheat mode:	Tik als password "TC4D" voor de BMX Superbike en extra levels
Alle levels:	Tik als password "SBPN" voor nagenoeg alle levels
Alle modes:	Tik als password "QGF7" voor de Career, Training en Tournament mode

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Speel als een student
Hou in het personage scherm L1 + L2 + R1 + R2 ingedrukt en selekteer een personage. Afhankelijk van het personage dat je kiest, krijg je andere studenten en Dojo's.

Verborgen personages
Win in alle Dojo's van de Single-player mode om alle verborgen personages in de Tournament en Versus mode te krijgen.

Tegenstander verwarren
Druk tijdens een gevecht in de Versus mode herhaaldelijk op ✕ + ○ om je tegenstander gek te maken.



PC

THE SIMS

Leuke tip om jezelf de hoofdrol te laten spelen. Als je een skin gedownload hebt, dan is dat meestal een Zip-file. Open die en open alle bmp-bestanden. Als het goed is, zit er een bestand bij met een uitvouw van een gezicht. Die kun je met een tekenprogramma bewerken. Je kunt bijvoorbeeld een foto van jezelf erin plakken. Werk 'm een beetje bij een vervorm het gezicht een beetje. Hoe je 'm moet vervormen? Dat kun je afkijken van het originele bestand. Nu kun je echt je eigen leven leiden in The Sims.

Hans Kuit | Son en Breugel

PC

THE SIMS: PARTY

Extra cash
De 'klapaucius' code van het originele spel werkt hier niet. Hetzelfde resultaat is te bereiken door Shift + Ctrl + C in te drukken en dan 'rosebud' in de tekstbalk in te typen. Daarna weer op Shift + Ctrl + C drukken en "!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!" intikken (maximaal 60 tekens) voor veel extra geld.

Drew Carey
Als je een party geeft die groot genoeg is, zal Drew Carey ook komen partypoepen.

Rembrandt Heerkens | Internet

PC

SERIOUS SAM

Druk op ~ voor de console en voer dan deze codes in.

Code	Uitwerking
please god	God mode
please giveall	Alle wapens
please killall	Alle monsters dood
please open	Alle deuren/sloten open
please tellall	Alle info over monsters/wapens/enz.
please fly	Vliegen
please ghost	Door muren lopen
please invisible	Onzichtbaar
please refresh	100% health

Maurice de Koning | Internet

GBC

POKÉMON GOLD/SILVER

Checkuh
Ga iedere vrijdagavond naar de Radio Tower om te kijken of jouw ID-nummer in de prijzen valt. Hier krijg je ook je radiokaart.

Wekkerradio
Haal in Veridian City de radio update om naar kanaal 20 (het Poké-fluit kanaal) te kunnen luisteren. Hiermee kun je tevens Snorlax wekken.

Mark Taling | Dronten

DC

QUAKE 3: ARENA

Speel het spel op een willekeurige moeilijkheidsgraad uit om een mini-game (in een doolhof) op de VMU te unlocken. Speel deze mini-game uit en je krijgt een cheat voor het normale spel. Deze is te vinden door het spel te pauzeren, naar Settings te gaan en helemaal omlaag te scrollen. Onder het cheats kopje is nu de cheat verschenen. Welke cheat, is afhankelijk van de moeilijkheidsgraad waarin je gespeeld hebt. Probeer ze dus allemaal.

Ass is taboe
Ga naar de Multiplayer mode, zorg dat jij Player One bent en laat de rest door de CPU besturen. Kies een Capture The Flag spel en vul de spelersnamen van jouw team zo in dat een van de twee woorden altijd "ass" is. Bijvoorbeeld "dumb ass". De CPU leider zal nu tijdens het spel de namen verdraaien en je bijvoorbeeld "dumb bottom" noemen.



PSX

LMA MANAGER 2001

Voer de onderstaande codes in als spelersnaam.

Code	Uitwerking
AMPHETAMINE	Snelle spelers
EASY LIFE	Beste team en taktiek
FILTHY RICH	£500.000.000
HARD AS NAILS	Agressieve spelers
LUCKY STREAK	Alles winnen
ND REF	Geen kaarten
NO CONSTRUCTION	Snel bouwen
POTIONS	Snel herstel blessures
SUPERSTARS	Speler ratings naar 90%
YOU THE DADDY	Vrije transfers

GBC

BUZZ LIGHTYEAR

Level	Password
2	BBVBB
3	CVVBB
4	XBVBB
5	YVVBB
6	BVBB
7	VVBB
8	BVBB
9	VVBB
10	BVBB
11	VVBB
12	BVBB
13	VVBB

PSX

FORD RACING



Onzichtbare wagen
Start een nieuwe careeer en vul als naam "MARK MARTIN" in. Ga naar de eerste race in de KA series, kwalificeer je eerst en ga dan naar de race. Je wagen is nu onzichtbaar.

PSX

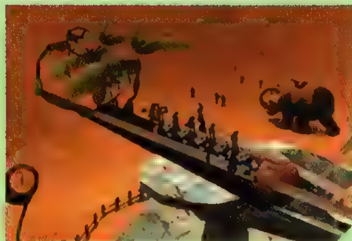
SNOWCROSS: CHAMPIONSHIP RACING

ATV: Hou in het hoofdmenu R1 ingedrukt en toets op ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.
Kart: Hou in het hoofdmenu R1 ingedrukt en toets op →, →, ←, ←, →, →.
Demo mode: Hou op het hoofdmenu R1 ingedrukt en toets op ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.

PC

GIANTS: CITIZEN KABUTO

*Druk tijdens het spelen op T of Y en voer de code in. De ene code werkt weer alleen bij Delphi de andere weer alleen bij Mecc. De codes waar een * achter staat, werken alleen in de basis-bouw missies.*



Code	Resultaat
Allmissionsaregoodtogo	Alle missies
Basefillerup	100% energie voor basis *
Basegoveryfast	Bouwt basis heel snel *
Basepopulate	Maximale basisbezetting
Fr	Framerate tonen
Gimmegifts	Geeft alle winkels alle goodies van dat level *
Ineedspels	Onbeperkte mana
Itsmyparty	Party house truuk *
Mapshowitall	Hele kaart zichtbaar
Pleasehealme	100% gezond

Ruben Koch | Internet

PC

RUNE

Gebruik een tekstverwerkingsprogramma (bijvoorbeeld Word) om het 'user.ini'-bestand in de gamefolder aan te passen (maak eerst een backup!). Zoek de 'G=' en 'T=' en verander ze in 'G=God' en 'T=CheatPlease'. Begin dan een game en druk 'T' om de cheatmode in te schakelen en vervolgens 'G' voor de God mode. Druk deze toetsen bij het begin van elk level opnieuw in.
Haal tijdens het spel de console naar voren voor deze codes.

Code	Resultaat
Invisble	Onzichtbaar voor vijanden
Killpawns	Alle vijanden sterven
Amphibious	Steeds zuurstof onderwater
Fly	Vliegmode
Summon runeofpower	Breng Rune tevoorschijn
Preferences	Geavanceerde opties
Summon [item naam]	Breng [item] tevoorschijn (zie lijst hieronder)
Open [map naam]	Ga naar level [map naam] (zie hieronder)

Items
VikingShortSword - VikingBroadSword - VikingShield - VikingShieldCross - GoblinAxe - GoblinShield - DwarfBattleSword - DwarfBattleAxe - DwarfBattleHammer - DwarfWorkSword - DwarfWorkHammer - DwarfBattleShield -RuneOfPower - RuneOfPowerRefill - RuneOfHealth - RuneOfStrength - MagicShield - DarkShield - RustyMace - RomanSword - SigurdAxe - HandAxe -Torch.

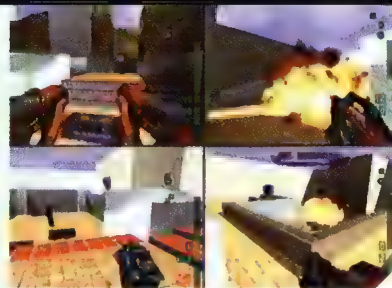
Maps
ragnarvillage - ragnarvillage2 - sailingship - sinkingship - sinkingship2 - deepunder1odin - deepunder1odinbv - deepunder3 - deepunder4 - hel1 - hel1a - hel1a2 - hel1b - hel2end - hel3a - hel3b - hellift - goblin1 - goblin2 -trialpit - beetlefly - thorapproach - thor1 - thormap3 - thormap4a - thormap4b - thormap5a - thormap5b - thormap6loki - mountain1 - mountain2 -dwarftrans - dwarf1wwheel - dwarfmap2 - dwarfmap3a - dwarfmap3b - dwarfmap5a - dwarfmap5b - dwarfmap6- darkdwarf - loki1 - loki1a - lokimaze - loki2 - loki3a - loki3b - villageruin - asgard.

Yannick Vink | Internet

N64

PERFECT DARK

Wil je alle wapens en arena's om te multiplayeren? Dan moet je alle 30 challenges gehaald hebben. Dit is een moeilijke maar niet onmogelijke taak.
Het kan ook anders. Om deze 30 challenges op een andere, makkelijke manier te halen moet je twee controllers en een memory pack hebben en onderstaande richtlijnen volgen.



Stap 1: Maak een vrij makkelijke multiplayer game bij de advanced setup. Bijvoorbeeld 1 meatsim en alleen Rcp 120's en laptop guns met een tijdsinterval van 1 minuut. Save deze game op je memory pack. Het is erg belangrijk dat er een sim inzit, zonder de sim werkt het niet.
Stap 2: Ga met speler 2 naar het loadgame menu en je krijgt het scherm van 'Presets' etc. Onderaan staat de presetgame die je bewaard hebt. Het is van belang dat je nog geen game laadt.
Stap 3: Met speler 1 beweeg je de controller naar rechts of links totdat je het lijstje van de challenges krijgt. Laad een van de challenges totdat er op het scherm de melding "Ready and waiting" staat. Het scherm van speler 2 wordt rood, maar dat maakt niet uit.
Stap 4: Met speler 2 laad je nu de game die je hebt gesaved op je memory pack.
Resultaat: Je gaat nu de gesavede game spelen. Als je eerste in het spel wordt, krijg je bij de geladen challenge de tweede ster erbij. Als je dit bij 22 van de 30 challenges doet, open je alle multiplayer levels en bij alle 30 challenges alle wapens die je kunt gebruiken bij de advanced setup.

Rene van der Elst | Bennebroek

PS2

ONI

Onsterfelijkheid
Druk tijdens het spelen op SELECT, ga op Help staan en druk op L2, L1, L2, ●, ●, ●, R3, L3, R3, ●. Je hoort een geluidje als je het goed hebt gedaan. Gebruik de code nogmaals om onsterfelijkheid te de-activeren.

Moves
Cresent moon: Druk in kick, kick dan voorwaarts + kick
Devil spin kick: Kruipen, dan naar links kruipen en dan kick indrukken
Disarm: Als je voor een tegenstander staat, voorwaarts indrukken + punch
Jump flip: Springen, dan kruiptoets indrukken als je midden in de lucht hangt
Lariat: Als je aan het rennen bent, punch indrukken
Rising fury: Indrukken kruipen dan links + kruipen en dan punch
Twisterkick: Druk links of rechts in, dan voorwaarts + kick
Triple-hit haymaker: Drie keer achter elkaar de punch toets indrukken
Spinning sidekick: Toets de kick knop drie keer achter elkaar in
Backbreaker: Als je achter een tegenstander staat, voorwaarts + kick indrukken

Rik Opgenoort | Internet

DC

UNREAL TOURNAMENT

Level skip: Pauzeer het spel en druk op ↑, ↓, ←, →(2x), ←
Maximale munitie: Pauzeer het spel en druk op ←, →, ←, →(2x), ←
100% health: Pauzeer het spel en druk op ↓(3x), ←, ↑, →
Onkwetsbaar: Pauzeer het spel en druk op ←(2x), →(2x), ↓, ↑

PSX

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Selekteer level
Haal je memory card(s) uit de PlayStation en start het spel. Selekteer de Campaign mode, kies "Load Game" en tik als password "P8H!H!P8P?H!?" in om alle levels te unlocken.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC

METAL GEAR SOLID

Ga in Windows via Start naar Uitvoeren en tik daar "c:\Program Files\Metal Gear Solid\mgsi.exe –cheatenable" (of ergens anders waar je 'm hebt geïnstalleerd) en gebruik daarna tijdens het Snaken de onderstaande toetsen.

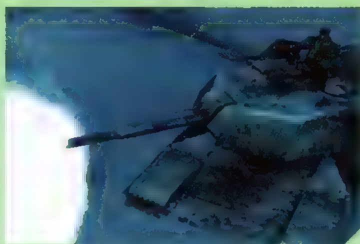


Toets	Uitwerking
F2	God mode
F6	Observe mode (soort vrije camera)
F5	Keer terug naar normale mode
F7	Herstart level met alle objects verzameld

Herladen
Hou onder het spelen backspace vast, en druk een nummer in. Het wapen wordt hierdoor volgeladen.

Codec

Campbell/Naomi :	140.85
Mei Ling :	140.96
Master :	141.80
Otacon :	141.12
Meryl :	140.15
Nastasha :	140.51
Deepthroat :	140.48



Sniper Wolf verslaan
Hiervoor heb je een psg-1 nodig, die ligt op verdieping B2 in de tank hangar.

Revolver Ocelot verslaan
Als je in B2 van de tank hangar bent, loop je helemaal naar linksonder. Ga daar tegen de muur aan staan en klop er tegen. Je zult dan een hol geluid horen, gebruik een C4'tje en er verschijnt een gang, ga zo door en je komt bij Ocelot. Als je bij Ocelot bent, kun je het beste rondjes achter hem aan lopen en als hij gaat laden, schieten.

Vulcan Raven verslaan
Als je Vulcan Raven in zijn tank tegenkomt, moet je Chaffgrenades gooien. Dit schakelt zijn kanon uit. Loop naar de tank toe en gooi er granaten op om de inzittenden te killen.

Sniper Wolf verslaan (2e keer)
Ga naar het heuveltje rechtsonder en pak je Nikita om zo heel gemakkelijk Sniperwolf voor de tweede keer te verslaan.

Uit je cel komen na de marteling
Als je in je cel zit, is de bewaker een beetje ziek. Bel Otacon en als de bewaker naar de wc gaat, komt hij en geeft je wat spullen waaronder ketchup. Ga op de grond liggen en spuit met ketchup op de grond. Als de bewaker terugkomt, denkt hij dat je dood bent. Wanneer hij naar binnen komt, breek je zijn nek.

Kaart invoeren bij Metal Gear
Als je je kaart weer terug hebt gevonden, moet je eerst naar de koelruimte waar je Raven verslagen hebt. Wacht een tijdje en je kaart wordt blauw. Ga terug naar het Metal Gear control room en voer de kaart in. Nu moet je je kaart warm maken, ga naar de kamer met het lava en wacht een tijdje. Je kaart wordt nu rood, doe weer hetzelfde als de vorige keer.

Bryan Wolters | Heerde

DC

MAX STEEL

Hou op het titelscherm START ingedrukt en druk op Y, A, B (2x), Y, A, X, B, X, B. Druk op X om naar het 'level select' scherm te gaan. De volgende codes kunnen nu ingevoerd worden.

Level overslaan: Hou tijdens het spelen L + START + Y ingedrukt
Onoverwinnelijk: Hou tijdens het spelen L + START + X ingedrukt
Alle inventory, wapens, health en munitie: Hou tijdens het spelen L + START + A ingedrukt

Dave van de Weerdhof | Veenendaal

PSX

SUPERCROSS

Ga via het Options scherm naar Enter Codes ennuuh, enter de codes.

Code	Resultaat
NDFSPD	Onbeperkte turbo
JOKERIDERS	Alle Joke-riders
NOBIKES	Onzichtbare motoren
NORIDERS	Onzichtbare coureurs
I AM WEAK	Laat zwakheden zien
SUPPLIESONLINE	Wrenchead Championship Series
NEEDNEWEXHAUST	FMF Championship Series
THROWMEGOGGLES	Scott Championship Series
SHOESANDTRICKS	Etnies Freestyle Games
WMXPLIBWWA	Washougal track
OTRATTWTGHWG	Riverbed track
OSSFMOGLFM	Launching Pad track

PS2

STAR WARS STARFIGHTER

Voer cheats in het Code screen in, te vinden in het Options menu.

Uitwerking	Code
Onsterfelijkheid	MINIME
Jar Jar mode	JARJAR
Director mode	DIRECTOR
Alles unlocken	OVERSEER
Experimental N-1 Fighter	BLUENSF
Extra multiplayer missies	ANDREW
Strip over de makers	JAMEZ
X-mas video	WOZ
Foto LEC-team	SIMON
Credits	CREDITS
Artwork schepen	SHIPS
Artwork planeten	PLANETS

Keesjan Heerikhuisen | Katwijk aan zee

PC

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Druk op Enter tijdens het spelen en voer de volgende codes in.

Code	Resultaat
!obj+corn!	Extra 'corn'
!obj+food!	Extra 'food'
!obj+gold!	Extra 'gold'
!obj+iron!	Extra 'iron'
!obj+lumber!	Extra 'lumber'
!obj+rawmeat!	Extra 'meat'
!obj+wine!	Extra 'wine'
!obj+all!	Meer van alle resources
!om+fog!	Verwijder Fog of War
!om+win!	Win spel
!obj+god!	God mode voor geselekteerde units
!obj+speed!	Spel gaat sneller
!obj+godbless-overmax!	Maximale leven geselekteerde generaals
!om+godbless-greed!	100.000 voor alle resources
!om+smart-bomb!	Vernietig alle units
!om+icansee-again!	Volledige kaart

Dave van de Weerdhof | Veenendaal

BLACK & WHITE

TIP VAN DE MAAND

We feliciteren Jeroen Hagendijk met zijn Free Record Shop bonnen t.w.v. ƒ 100,-. Onder de vele B&W tips inzenders, kozen wij hem als winnaar.



Geen honger
Als je een food- of wood miracle ziet of aanvraagt bij je worshippers, tap hem dan even aan zodat je hem "hol" maakt en in je hand hebt. Ga dan naar het gebouwtje toe waar je het food of wood nodig hebt (Village Store of Wood Store) en klik keer op keer heel snel met je rechter muisknop op de deur van het gebouwtje. Nu zal er heel veel wood of food in je store beschikbaar komen. Dit kan je tot wel vijftig keer herhalen en je dorpelingen zullen dus geen honger meer hebben.

Meer casten
Wanneer je een wonder hebt gemaakt dan heb je "Norse" power. Met deze power kun je meer van een miracle casten dan normaal.

First things first
Laat je creature eerst de village store te gebruiken en dan pas wood en andere miracles.

Inruilen
In het begin level heb je van die irritante zeemannen die weg willen van je eiland. Een stukje verder staat een klein houten huisje. Hier kan je je beest inruilen voor een ander beest (alhoewel ik dit niet zou doen). Hier heb je de keuze uit andere dieren die je eerst niet kon kiezen.

Afrader
Je kunt ook creatures "unlocken" zodat je de mogelijkheid hebt om andere dieren in te ruilen voor je eigen dier (afrader!). Maar als je het toch wilt, zijn er andere dieren die je kunt unlocken bij de site: http://www.planetblackandwhite.com.

Jeroen Hagendijk | Internet

TOM'S TIPS



Melodieën van de zingende stenen
1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1
1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 5, 5, 3, 3, 2, 2, 1
2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5
2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2
5, 5, 5, 5, 8, 7, 7, 5, 5, 4, 5

Extra beesten
Schaap: Eerste eiland, breng alle tien schapen naar de boer (zie onder)
Zebra: Tweede eiland, plaats "poop", "heated rock" en "wolf" in de ring, en cast dan "shield"
Schildpad: Vierde eiland, help de jongen twee hele scholen vis te vangen, hier vind je ook de ijsbeer
Leeuw: Op het vijfde eiland

Lokaties van de eerder genoemde schapen
1. Naast het huis van de steenhouwer
2. Achter het grote hek
3. Bij varkens bij een boerderij buiten het dorp
4. Op een bergtop
5. Bij wat bomen, waar de zieke man was
6. Bij een zingende steen, bij de visplaatsen
7. Bij de pilaar waar je het steen-werpen kon oefenen
8. Onder palmbomen bij het strand waar je bent begonnen
9. Bij de berg in de buurt van de palmbomen bij punt 8

Tom Baake | Almelo

BABYBOEKJE BIJHOUDEN

In de Black & White folder staat een folder met de naam Profiles, daarin staan je profielnamen. In de folders met je profielen staat weer een folder met de naam html. In deze folder staat een html-bestandje met de naam van je beest in het spel. Als je dat bestand opent, krijg je de "homepage" te zien van je beest, met statistieken en plaatjes en zo.

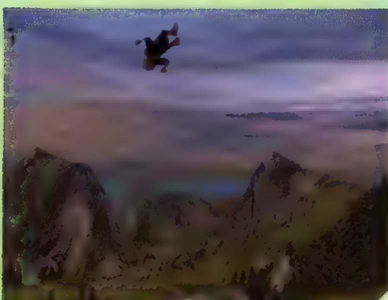


Barry Rovers | Internet

GEINTJE?

Ik heb een geintje ontdekt! In Level 2 of 3 staat onderaan de heuvel een tempeltje van een monnik die je moet volgen. Er zit een mannetje op bij een kampvuurtje. Je kunt met dit mannetje gooien en dan beweegt hij in slow-motion over het scherm en roept hij allerlei scheldwoorden als hij zich stoot of op de grond komt. Het leuke is dat het ventje niet dood kan. Lachen dus!

Rolf Spall | Nieuwegein



NAMENS NIELS

Je kunt de dorpelingen ook zelf namen geven. Hiervoor moet je het bestandje names.txt uit de B&W-folder openen (maak wel eerst een backup) en vervolgens naar hartelust de namen veranderen. Verander ze bijvoorbeeld in namen van vrienden en vriendinnen als je je dorpelingen goed behandeld. Leuker is natuurlijk ze de namen van je leraar, ex, schoonmoeder of collega te geven en er vervolgens in het spel lekker mee rond te gaan gooien (of even boven een kampvuurtje te houden). Hiervoor hoef je niet eens echt naar de zwarte kant te neigen. Het enige waar je op moet letten, is dat het aantal namen overeen moet komen met het nummer dat in de eerste regel van het bestand staat.

Duizelige duivel
Als tijdens de Tutorial je geweten (Engeltje/Duiveltje) niet praat, maak dan met je muis snel een hoop rondjes. De duivel zal met zijn hoofd gaan draaien.

1 april
Zet de datum van je computer naar 1 april en start Black & White op. Je beest zal nu lachende gezichtjes als voetafdruk in de grond achterlaten.

Easter Eggs
Dit zijn de 'paaseieren' die ik tot nu toe tegen ben gekomen.

- Op een gegeven moment tijdens het spel zul je Peter Molyneux een telefoongesprek horen voeren waarin hij een geheim bespreekt met een onbekend persoon.
- Als je een tijdje niets doet, zullen je gewetensmannetjes grappen met elkaar uit gaan wisselen. (Oh, die wist je al?)
- Aan de achterzijde van een klein eilandje in de Playroom of the Gods kun je een paar kegels en bowlingballen vinden.
- In de crèche in het eerste dorp van het eerste eiland zijn een teddybeer en een paar dobbelstenen te bemachtigen.
- Dood een van de emigranten bij de Ark voor een verwijzing naar South Park.
- Gooi als de emigranten om vlees vragen een vrouw naar hen voor een verwijzing naar Titanic.
- Let goed op de namen van je dorpelingen, want een aantal ervan zijn die van de ontwikkelaars van Lionhead. Ja, Peter zit er ook ergens bij en kan nog wel van dienst zijn.
- Kijk onder de stenen in de Playroom of the Gods voor een beachbal en een paar dobbelstenen.

GAME-CONTROLLERS & STUFF

ONDER REDACTIE VAN NIELS

SPEEDSTER 2

Stuurtjes op de console, dat is tot nu toe geen geslaagde combinatie. Het zijn van die plastic gevallen waarbij je niet het idee krijgt dat je een echt stuurwiel vasthoudt.
Gelukkig heeft Sony de handen ineen geslagen met Fanatec en samen hebben ze een dope stuurtje ontworpen. De retro uitstraling van het geheel is niet echt geslaagd maar dat vergeet je direkt op het moment dat je achter het stuurtje plaatsneemt. Je handen plakken bijna aan het rubber en de gaspedalen staan zoals ze moeten staan.
Ik heb het stuur uitvoerig getest met Ridge Racer 5 en de demo versie van GT3 en daarbij stuitte ik slechts op twee minpuntjes. Het schakelen is ingesteld als omhoog en omlaag en er zijn momenteel maar weinig games die deze instellingen ook hebben. Speel je het spel Formula 1 2001 dan zal het stuurtje echter direkt herkend worden en dat is logisch want Columbia Tristar heeft stuur en spel nagenoeg voor elkaar gemaakt.
Tweede minpuntje is dat de vibraties best wat heftiger hadden gemogen. Verder niets dan lof voor Fanatec, het stuurtje houdt lekker vast en voelt zwaar aan waardoor je makkelijk kunt corrigeren. Ook de bevestiging is goed, niet alleen zuignapjes maar ook klemmen zodat het geheel nooit per ongeluk los schiet.

★★★½☆
PSX / PS2
Prijs ƒ 179,95 Bfr. ca. 3150
Fabrikant: Fanatec
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720
www.fanatec.com

CONCLUSIE

Eindelijk een goed stuurtje voor al die zitbank Schumi's met een PlayStation (2) in de huiskamer. Het ding zit gewoon goed in elkaar, nu maar wachten op een paar dope racegames voor de PS2.



BIG BAH!

Vlak voor Ed's oh zo strenge deadline lag plotseling dit nieuwe Bigben stuurtje op mijn bureau. Te laat, was mijn eerste reaktie, totdat ik eens goed op de doos keek. Een pook of butterfly's om mee te schakelen, drie speelstanden en "double force"! Hmm, misschien toch wel de moeite waard? Helaas niet, de ellende begint al bij het vastzetten van het stuurtje. Denken de fabrikanten nou echt dat een stuurtje zonder klemmen met slechts vier zuignappen op zijn plek blijft staan? Een dan die gladde plastic "grip" op het stuurtje, hoe kun je hem bij die double force nou ooit goed vasthouden? Huh, wat, double force, daarmee bedoelen ze toch niet die nauwelijks voelbare vibraties van het stuur? Ik dacht dat er een mug in het stuurhuis zat. Dat zou tevens verklaren waarom het stuur nog niet eens half zo zwaar is als de Speedster 2. Nee, sorry hoor, maar dit is het niet.

★☆☆☆☆
PSX/PS2
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1650
Fabrikant: Bigben
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464
www.atollsoft.com

CONCLUSIE

Eerlijk is eerlijk, voor deze prijs mogen we ook niet te veel verwachten maar zet dan bijvoorbeeld ook niet met koeienletters Double Force op de doos. Bummer!

3DMARK2001

"Wat is de 3DMark score van die kaart?", je zult die vraag vast wel eens ergens gehoord of gelezen hebben. Maar wat is 3DMark nu eigenlijk?
Je zou het dé pijnbank van 3D-kaarten kunnen noemen. Het programma bevat een veelvoud aan tests om op de kaart los te laten, waarna er bepaalde scores voor de kaart uitrollen. Deze scores zijn uiteraard tevens afhankelijk van het systeem waarop je test en dus kun je kaarten pas goed vergelijken als je ze op dezelfde PC (met dezelfde drivers) test.
Onlangs is de nieuwe 3DMark2001 uitgekomen en ik kan een ieder aanraden de 'onvolledige versie' gratis te downloaden van www.madonion.com (± 40 Mb). Wil je de volledige Pro versie dan zul je moeten dokken.
Een van de demo's die het programma gebruik om je kaart te testen is zo vet, dat het aanschouwen daarvan alleen al de moeite van het downen waard is. Het is een, zeg maar, Max Payne meets The Matrix filmpje en ik zweer je, zelfs na het tien keer gezien te hebben, heb ik mijn kwijlklieren nog niet onder controle. Het is net of je een korte blik in de toekomst van gamen krijgt. Je moet wel minimaal een systeem met een Intel compatible 500 MHz processor, 128 Mb geheugen, 32 Mb DirectX 8 compatible 3D-kaart, Windows 98/SE, ME of 2000, DirectX 8.0 (of later) hebben staan om het geheel te kunnen draaien.
Verdiep je je wat meer in het programma, dan kun je 3DMark2001 trouwens ook gebruiken om je kaart en systeem ideaal op elkaar af te stemmen.



IFEEL MOUSEMAN

Dacht je net dat de muis zo onderhand wel uit geëvolueerd was, komt Logitech toch weer met wat nieuws op de proppen.
Een optische muis (zonder balletje dus) met ingebouwde trilfunktie. Ga met je pointer over bijvoorbeeld een knop of link dan geeft de muis met een van de vele verschillende rumbles aan dat hier wat te doen valt.
Oké, ook mijn eerste reaktie was, wat heb je daar nou aan maar daar ben ik van terug gekomen. Jan schreef er al wat over in zijn Black & White review in PU 4, er zijn namelijk ook games die de zogenaamde TouchSense Technology gaan implementeren en dan wordt het natuurlijk leuk! In Black & White is de Mushroom Cooking Quest (nabij de Singing Stones) alleen met zo'n soort muis op te lossen.
Ik kan me goed voorstellen dat meer ontwikkelaars deze extra feel aan hun games mee willen geven, bij adventures bijvoorbeeld, zodat je niet eindeloos elk hoekje hoeft te doorzoeken maar aan je muis voelt wanneer je over een handelbaar objekt beweegt.
Je moet er wel ƒ 149,- voor over hebben en of hij dat waard is weten we eigenlijk pas als er meer games uitkomen die van deze technologie gebruik maken. Hij heeft trouwens ook een kleiner broertje (iFeel Mouse) die ƒ 109,- kost en ook voor linkshandigen geschikt is.



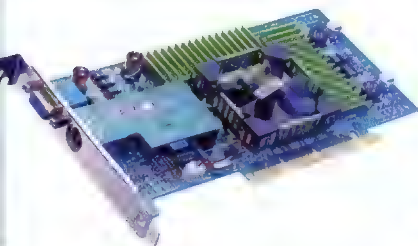
GLADIAC VS. PROPHET

Hadden we het vorige maand nog over de mogelijkheden van de nieuwe GeForce 3 chip van nVidia, inmiddels hebben we de eerste twee GeForce 3 kaarten getest. En niet zomaar twee want van de 3D Prophet III van Hercules en de Gladiac920 van Elsa verwachten we dat ze hoog in de top mee zullen draaien.



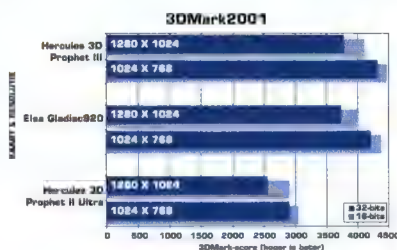
HARDWAREMATIG

We beginnen de test met 3DMark2001, een onafhankelijk benchmark programma waarover je op deze pagina's meer kunt lezen. Met deze 3D-kaart martelaar laten we een aantal zware demo's in twee oplopende resoluties (1024x768 en 1280x1024) en kleurdiepten (16 en 32 bits) op de kaart los en kijken vervolgens wat voor scores het aan de kaart geeft. Zonder al te technisch te worden, wil ik nog wel wat over die scores zeggen. Voor zover mogelijk zullen wij de scores voor Hardwarematige Transform & Lighting vermelden. Dat laatste betekent dat zowel de berekeningen van alle bewegingen als van de belichtingseffekten tijdens de game door de GPU (Graphics Processing Unit) in plaats van de CPU (Central Processing Unit) worden gedaan. Oftewel, de 3D-kaart neemt deze stappen voor z'n rekening, zodat de computer meer rekenkracht voor andere zaken over heeft.
Alle GeForce 3 kaarten zijn tot deze HW T&L in staat (zelfs tot Pure HW T&L maar dat verschil is nu nog te klein), maar zodra we een andere kaart testen die dit niet kan, zullen we de score voor Software Transform & Lighting neerzetten. In het laatste geval worden de bewegingen en belichtingen ook door de CPU gedaan, wat resulteert in tragere gameplay en dus lagere scores.



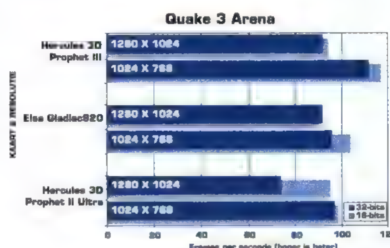
DE 3DM-RESULTATEN

Goed, tijd voor wat resultaten. In het grafiekje hieronder kun je zien dat de 3DMark-scores van de 3D Prophet III en de Gladiac920 nauwelijks van elkaar afwijken. De profeet doet het op alle fronten net iets beter maar echt spectaculair zijn de verschillen niet.
Dat hadden we eigenlijk ook niet verwacht want beide kaarten hebben nagenoeg exact dezelfde architektuur. De chip, het aantal Mb's, het soort RAM en kloksnelheden zijn identiek.
Vergelijk je beide kaarten weer met bijvoorbeeld de 3D Prophet II Ultra, dan zien we dat de nieuwe generatie kaarten toch duidelijk hoger scoort. Dat verschil zit 'm voornamelijk in DirectX 8, waarvoor zowel de GeForce III chip als het testprogramma geoptimaliseerd zijn.



QUAKE III TE LICHT?

Na 3DMark2001 is het tijd de Quake III Arena demo op de kaarten los te laten. Op het grafiekje in de kolom hiernaast is te zien wat voor framerates de twee kaarten bij de verschillende resoluties van Quake III halen.
Opvallend is dat er nu nauwelijks verschil tussen de Ultra en de ander twee kaarten te zien is. De Ultra begint het pas bij de zwaarste resolutie af te leggen. Nou ja, afleggen, zelfs dan doet hij nog een ruime 70 fps.
Kortom, we belasten de kaarten duidelijk nog niet genoeg om echte verschillen naar voren te halen. Misschien moeten we bij volgende tests toch maar Full Screen Anti Aliasing aanzetten.



KLEINE VERSCHILLEN

Moet je een van deze kaarten nou aanschaffen of niet? Aan de ene kant klinkt 110 fps natuurlijk best leuk maar je hebt er eigenlijk niets aan als je weet dat de mens sowieso boven de zestig frames per seconde geen verschil meer kan waarnemen, en wat minder waarschijnlijk ook nog niet. Daarnaast zal de beeldverversing van je monitor waarschijnlijk niet boven de 100 of zelfs 75 MHz komen.
Heb je momenteel een Ultra dan is er nu nog nauwelijks reden om over te stappen. Dit zal pas nodig zijn wanneer de echte 100% DirectX 8 games uit gaan komen. GeForce 3 en DirectX 8 zijn immers voor elkaar gemaakt. Pas dan zul je merken dat er effekten zijn die jouw Ultra niet kent, of in ieder geval niet hardwarematig kan verwerken.
Toch zullen de echte hardcore gamers zich waarschijnlijk niet in kunnen houden en binnenkort al naar de winkel rennen. Welke van deze twee kaarten je dan het beste kunt kopen, is moeilijk te zeggen. Puur op prestaties wint de 3D Prophet III het nipt. Als je je keuze echter niet op het kleine performance verschil wilt baseren, kun je naar de prijs en extra's gaan kijken.
Zoals je hieronder ziet is het prijsverschil nihil. Elsa heeft de mooie game Giants bijgevoegd, terwijl Hercules er Power DVD (DVD's via je PC bekijken), 3Deep en 3D Tweaker 2.0 (je kaart nog sneller afstellen) bij doet. Daarnaast heeft laatstgenoemde kaart nog een DVI uitgang voor de bezitters van platte schermen. Elsa geeft daarentegen weer drie extra jaren garantie, hoewel ik persoonlijk denk dat degenen die dit soort kaarten kopen eigenlijk genoeg hebben aan een jaar.
Wie wat meer geduld heeft, kan misschien beter nog even wachten tot we wat meer kaarten hebben getest. De ASUS V8200 of de Gainward GeForce3 PowerPack bijvoorbeeld. En eigenlijk verwachten we nog wat nieuws van het ATI front.
Voor wie wat minder snelheid nodig heeft zijn er natuurlijk ook goedkopere kaarten verkrijgbaar. To be continued dus...

TESTMACHINE

Processor:	Intel Pentium III 733MHz
Geheugen:	128 Mb SDRAM
Moederbord:	Gigabyte GA-6CX
OS:	Windows 98 SE

EIGENSCHAPPEN

Merk	Elsa	Hercules
Model	Gladiac 920	3D Prophet III
Prijs (incl. BTW)	ƒ 1229,-	ƒ 1249,-
Website	www.elsa.com	www.guillemot.nl
Garantie	6 jaar	3 jaar
Interface	AGP 4x	AGP 4x
Processor (type, snelheid)	GeForce 3, 200 MHz	GeForce 3, 200 MHz
Geheugen (grootte, type, snelheid)	64 Mb DDR SDRAM, 460 MHz	64 DDR SDRAM 460 MHz
Ramdac (snelheid)	350 MHz	350MHz
Uitgangen (aantal, type)	Vga, S-video	1x VGA, 1x S Video, 1x DVI-I
Ingangen (aantal, type)	N.v.t.	N.v.t.
HW T&L (ja/nee)	-	ja
Bump Mapping (ja/nee)	ja	ja
Texture compressie (type)	DirectX, openGL	DirectX, openGL
HW DVD (ja/nee)	ja	ja
TV tuner (ja/nee)	nee	nee
Maximum resolutie, kleurdiepte en refresh rate	2048x1536x32 @ 60 Hz	2048 X 1536 @ 60 Hz
Meegeleverd stuurprogramma (versie)	4.13.01.1070	4.13.01.1103 (16.04.2001)
Meegeleverde software	Giants: Citizen Kabuto	Power DVD, 3Deep, 3D Tweak 2.0
Ondersteunde besturingssystemen	win 98, win 2000, win NT 4.0, win me	Win9x, ME, NT4, 2000

OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Iets te verkopen? Of lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', die vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort, ga geen eindeloze titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers, een gamerekje, antenne-aansluiting en zeven spellen waaronder: Pokémon Stadium, Goldeneye, 1080° Snowboarding en Re-Volt. Een transferpack en alle boekjes voor ƒ375,-. Tel:0226-353727 (omgeving Heerhugowaard) en vraag naar Janno. Mail kan naar: jannodewit@hotmail.com

Te koop voor N64: De spellen Body Harvest en Fifa 64. Prijs: ƒ25,- per stuk. Tel:0346-213660 (omgeving Utrecht). Geen vervoer.

Gevraagd voor de SNES: Donkey Kong Country en Mario Kart. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: jameskrans@hotmail.com

Te koop/te ruil voor de Nintendo 64: Starwars: Rogue Squadron ƒ35,-, Super Mario 64 ƒ30,-, Clay Fighter 63 1/3 ƒ25,-. In één koop ƒ60,-. Ik ruil ook één van die spellen tegen Tony Hawk of Zelda Majora's Mask, dan krijg je één van die drie spellen er gratis bij. Tel:023-5451917 (omgeving Haarlem) en vraag naar Giovanni.

Te koop: Nintendo 64 met zestien spellen, vier controllers, één rumblepack, één controllerpack, één transferpack, vier guides, alle spellen zijn met doosje en handleiding. Onder andere: 007 (twee maal), Zelda (twee maal) en alles van Mario behalve Mario Golf. Prijs: ƒ1000,-. Tel:0243240453 en vraag naar Alan.

Gevraagd voor de SNES: Zelda met boekje. Ik betaal hier ƒ20,- voor en voor de Game Boy: Alleen het boekje van Zelda: Links Awakening. Hier betaal ik ƒ7,50 voor. Tel:0475-321914 (omgeving Roermond) en vraag naar Yoshi. Geen vervoer. Bel na 19.00 uur.

Te koop gevraagd: Heb je nog Nintendo 8-bit (NES) spellen en doe je er verder niets meer mee? Ik wil wel spellen van je kopen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel:010-5925783 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Erik. Bellen tussen 16.00-17.00 uur.

Te koop: Nintendo 64, twee controllers, expansionpack, rumblepack, memorypack en transferpack. Met twaalf spellen onder andere: Perfect Dark, Twine (007), Majora's Mask, Ocarina of Time, Donkey Kong 64, Pilot Wings, Xena en nog vele andere spellen. Alles in één koop ƒ650,-. Tel:0485-574572 (omgeving Boxmeer) en vraag naar Stijn. Geen eigen vervoer.

Te koop: Game Boy Color in zeer goede staat met drie spellen (Pokémon Blue, Earthworm Jim en Ready to Rumble Boxing) en een Powerhandles accu. Winkelwaarde: ƒ390,-. Koper krijgt er Zelda bij die defect is. Dit alles voor ƒ220,-. Alles met doosjes en boekjes. Mail kan naar: mr_imdexter@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers (grijs en groen), controllerpack, twee rumblepacks en de spellen: Fifa 99, Mario Kart 64, 1080° Snowboarding, Goldeneye 007, Zelda: Ocarina of Time en Lylatwars. Alles met doosjes en boekjes. In zeer goede staat. Er zit ook een kabel bij voor TV's zonder scartaansluiting. Zelf voor vervoer zorgen. Alles in één koop. Over de prijs worden we het wel eens. Tel:0113-573952 (omgeving Goes) en vraag naar Jarno. Bellen na 18.00 uur.

Te koop gevraagd voor de SNES: Zelda, Secret of Mane, Lord of the Ring, Star Wars (maakt niet uit welke) en Rock en Roll Racer. Over de prijs worden we het wel eens. Tel:0413-267481 (omgeving Uden) en vraag naar Philip. Bellen tussen 18.30-21.00 uur.

Te koop/ruil: Nintendo 64 met twee joysticks, memorypack, expansionpack, Destruction Derby64, Command & Conquer, Wipeout64, Turok Ragewar, Quake II, Rush2 voor ƒ300,- of ruilen tegen een PlayStation. Tel:0621977391 (omgeving Tolkamer) en vraag naar Alexander of mail naar: Kpt.picard@visto.com

Te koop gevraagd voor de N64: Tony Hawk's Pro Skater. Over de prijs worden we het wel eens. Tel:0229-233384 (omgeving Hoorn) en vraag naar Misja of mail naar misja_castelijn@hotmail.com. Bellen na 15.30 uur.

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers en zeven spellen inclusief handleiding waaronder James Bond, Ready 2 Rumble, Mario Kart en nog een paar andere spellen. Prijs: ƒ400,-. Tel:024-3780525 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Jeroen.

Te koop: Groene Game Boy Pocket met het spel, Asterix en Obelix, Pokémon Blauw of Game Boy Tennis. Tel: 0162-685785/ 0619504945 (omgeving Made) en vraag naar Maarten. Mail kan naar: maartenbellaard@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers, rumblepack (inclusief batterijen), drie spellen (FIFA 99, Goldeneye 007, ISS 64) en 1Mb geheugen. Niet vaak gebruikt. Prijs: ƒ375,-. Tel:06-10703585 (omgeving Utrecht) en vraag naar Niels. Mail kan naar: rexmanx@hotmail.com.

Te koop voor de Game Boy: Pokémon Red (+hoesje, handleiding en Player's Guide) ƒ30,-, Dennis de Bengel (+hoesje en handleiding) ƒ15,-, Alien3 (+hoesje) ƒ10,-, Tasmania Story (+hoesje en handleiding) ƒ15,-, Kid Icarus of Myths and Monsters (+hoesje en handleiding) ƒ15,-. Tel: 024-3582875 (omgeving Nijmegen) vraag naar Noud.

Te koop: Een Nintendo 64 met twee controllers (één groene), rumblepack, memorycard, expansionpack en acht goede spellen waaronder: Perfect Dark, James Bond en Super Smash Bros. Alles is nog in goede staat. De prijs bespreken we dan wel. Mail kan naar: mad_mads@hotmail.com of bel naar 0614696975 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Mads.

Te koop: Nintendo 64, twee controllers, expansionpack (grijs/zwart), memorypack, rumblepack en vier spellen: Perfect Dark, Mario Kart, Banjo Kazooie en Zelda Ocarina of Time. Prijs: ƒ450,-. Tel:0524-515706 (omgeving Coevorden) en vraag naar Bas Peter.

Te koop: Nintendo64 met twee controllers en één spel (Goldeneye). Nauwelijks gebruikt. Of te ruil tegen een omgebouwde PlayStation. Voor ƒ200,-. Over de prijs kan gepraat worden. Tel:053-4303306 (omgeving Enschede) en vraag naar Casper, mail kan naar: casperroex@hotmail.com Enschede

Te koop gevraagd voor Nes 8-bit: Het spel "Crash and the boys" over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: black_panter82@hotmail.com of bel na 16:00 naar 0713316815 (Omgeving Leiden) en vraag naar Mark.

PLAYSTATION

Te koop: Vijf originele PlayStation spellen: Tomb Raider, Tennis Arena, Power Soccer 97, Grand Turismo en Driver. Over de prijs worden we het wel eens. Tel:079-3613128 (omgeving Zoetermeer) en vraag naar Mirjam.

Te koop: PlayStation 2, vier maanden oud, 8 Mb memorycard en drie games: Tekken Tag Tournament, Timesplitters en Smugglers Run. Voor de snelle beslissers twee dvd's gratis. Inclusief dualshock en twee controllers. Met originele doos en papieren voor ƒ1400,- en verticaal stand. Tel:06-15058154 (omgeving Gouda) en vraag naar Pascal.

Te koop/te ruil: De spellen: RE 1+2+3, MGS, Quake 2, Tomb Raider, Tekken, Tenchu, Need For Speed, Duke Nukem, en nog veel meer! Te ruil voor: Metal Gear VR Missions/ Extra Missions, Bomberman of misschien iets anders. Tel: 06-28775358 (omgeving Soest) en vraag naar Daniel.

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Sega dreamcast, nu fl. 349,-

- Inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games





Playstation 2 tijdelijk Fl. 999,-

Playstation

102 DALMATIERS	109.95
ALIEN RESURRECTION	79.95
BATMAN OF FUTURE	69.95
BUGS & TAZ	79.95
BUST A MOVE 4	39.95
C-12	99.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
COLIN MCRAE	39.95
COLIN MCRAE 2	54.95
CRASH BAN. 1/2/3	54.95
DE SMURFEN	59.95
DINO CRISIS	39.95
DINO CRISIS 2	79.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DONALD DUCK	99 95
DRIVER 2	99.95
DUKES OF HAZARD 2	79.95
F1 2000	59.95
FEAR EFFECT 2	109 95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 8	54.95
FINAL FANTASY 9	139.95
GRANDIA	39.95
GTA 2	29.95
I.S.S. EVOLUTION 2	119.95
LEGO EILAND 2	79.95
LMA MANAGER 2001	119.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119.95
MUSIC 2000	39.95
NEED F SPEED 5	59.95
PAC MAN WORLD	79.95
RAYMAN 2	99.95
RED ALERT	25.00
SOUTH PARK	39.95
SOUTH PARK RALLY	39.95
SPIDERMAN	119.95
STR. FIGHTER COL. 2	39.95
STR. FIGHTER EX 2	39.95
SYPHON FILTER 2	99.95
TENCHU 2	119.95
THE LEG OF DRAGOON	109.95
THE NEXT TETRIS	39.95
THE WORLD IS NOT E.	119.95
THEME PARK WORLD	39.95
TOM & JERRY	79 95
TOMB RAIDER 5	119.95
TOMORROW NEVER D.	54.95
TONY HAWK	54.95
TONY HAWK 2	119 95
TOY STORY 2	54.95
WORMS ARMAGEDD.	59.95
WWF SMACKDOWN 2	119.95

ACCESSOIRES:

FERRARI STUUR	129.95
PIRANHA MEM. CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE)	289 00
SONY DUAL SHOCK	69.95
SONY MEM CARD	34.95
SONY MULTITAP	69 95
X-PLORER 9002	99.95

Playstation 2

4X4 EVOLUTION	139.95
ARMORED CORE 2	139.95
ARMY MEN GR. ROG.	139 95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DONALD DUCK	149.95
DRIVING EMOTION	139.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
ETERNAL RING	139.95
EVERGRACE	139.95
F1 CHAMPIONSHIP	99.95
F1 SEASON 2000	149.95
FANTAVISION	139.95
FIFA 2001	149.95
GRADIUS 3 & 4	129.95
GUNGRIFFON	139.95
INT. SUP. SOCCER	129.95
INT. TRACK & FIELD	129.95
JUNGLE BOOK	99.95
KENGO	139.95
KESSEN	139.95
KNOCKOUT K. 2001	139.95
MADDEN 2001	139.95
MIDNIGHT CLUB	139.95
MOTO GP	139.95
NBA 2NIGHT	139.95
NBA 2001	139.95
NHL 2001	139.95
ONI	139.95
ORPHEN	139.95
POOL MASTERS	139.95
QUAKE 3	139.95
RAYMAN REVOLUTION	149.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RIDGE RACER 5	139.95
SHADOW OF MEM.	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SMUGGLERS RUN	139.95
SSX	139.95
STAR WARS STARF.	139.95
STREET FIGHTER Ex3	139 95
SUPER BUST A MOVE	129.95
SWING AWAY GOLF	139.95
TEKKEN TAG	139 95
THEME PARK WORLD	139.95
TIGER WOODS 2001	139 95
TIME SPLITTERS	139.95
TOP GEAR DEVIL	139.95
UNREAL TOURNAME.	139.95
WAR. OF MIGHT & M.	139.95
WDL TH. TANKS	139.95
WINTER X GAMES	129.95
X SQUAD	139.95
ZONE OF ENDERS	139.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	129.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD REMOTE	59 95
MEMORY CARD	99.95
MULTITAP	109.95
PLAYSTATION 2	999.00
STAND	34 95
SUPER VHS KABEL	59.95

Dreamcast

102 DALMATIERS	129.95
4 WHEEL THUNDER	79.95
AEROWINGS	59.95
AQUA GT	59.95
BUGGY HEAT	59.95
BUST A MOVE 4	79.95
CAPCOM VS SNK	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DAVE MIRRA	129.95
DEADLY SKIES	79.95
DEEP FIGHTER	79.95
DINO CRISIS	129.95
DONALD DUCK	129.95
DUCATI WORLD	129.95
ECCO	129.95
EUR. SUPER LEAGUE	129.95
EVOLUTION	129.95
F-1 WGP 2	129.95
FIGHTING VIPERS 2	129.95
GRANDIA 2	129 95
GUNBIRD 2	129.95
HYDRO THUNDER	39.95
JET SET RADIO	99.95
MARVEL VS CAP. 2	129.95
NBA 2K	129.95
NHL 2K	129.95
PHANTASY STAR ONL.	129.95
POWER STONE 2	129.95
RAILROAD TYCOON 2	129.95
RAINBOW SIX	129.95
RE VOLT	59.95
READY 2 RUMBLE 2	129.95
RESIDENT EVIL 3	129.95
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA EXTREME SP.	129.95
SEGA GT	129.95
SHADOWMAN	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	129.95
SONIC SHUFFLE	129.95
SPACE CHANNEL 5	129.95
SPAWN	129.95
STAR WARS DEMOL.	129.95
STR. FIGHTER 3	129.95
STREET FIGHTER A. 3	79.95
SUPER RUNABOUT	129.95
SYDNEY 2000	79 95
TOKYO HIGHWAY 2	129.95
TOMB RAIDER 4	79.95
TOMB RAIDER 5	129.95
TONY HAWK 2	129.95
V-RALLY 2	79.95
VIRTUAL ATHLETE	129.95
WORMS ARMAGEDD.	79.95

ACCESSOIRES:

4 MEG MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY	109.95
DREAMCAST GUN	129.95
SEGA CONTROLLER	79.95
SEGA KEYBOARD	59.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Gameboy color

102 DALMATIERS	79.95
ALICE IN WONDERLAND	89.95
ALL STAR TENNIS	39.95
BABE & FRIENDS	25.00
BATMAN OF FUTURE	89.95
CAESARS PALACE 2	39.95
CATWOMAN	39.95
CHESSMASTER	39.95
DISNEY'S ALLADIN	79.95
DONALD DUCK	79.95
DONKEY KONG	89.95
KONAMI COL. 2/3/4	39.95
LEG. RIVER KING 2	89.95
LEGO ALPHA TEAM	79.95
LOONY TUNES	79.95
MARBLE MADNESS	25.00
MARIO TENNIS	89.95
MORTAL KOMBAT 4	39.95
MUPPETS	39.95
PAPERBOY	39.95
PITFALL	39.95
POKEMON BLUE	89.95
POKEMON GOLD	99.95
POKEMON PINBALL	89.95
POKEMON RED	89.95
POKEMON SILVER	99.95
POKEMON TRADING	99.95
POKEMON YELLOW	59.95
PONG	39.95
QUEST FOR CAMELOT	39.95
R-TYPE DX	39.95
RAYMAN	79.95
ROADSTERS	39.95
SUPER MARIO DX	89.95
TETRIS DX	59.95
THE DUKES OF HAZARD	89.95
THE LION KING 2	79.95
THUNDERBIRDS	89.95
TOM & JERRY	79.95
TONIC TROUBLE	39.95
TOP GEAR RALLY 2	39.95
TOY STORY 2	79.95
WARIO LAND 3	89.95
ZELDA DX	89.95

GAMEBOY COLOR:

BLAUW	189.95
GEEL	189.95
GROEN	189.95
PAARS	189.95
ROZE	189.95
TRANSPARANT	189.95

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER	19.95
ADAPTER + ACCU	34.95
CARRY CASE	29.95
LINK KABEL	19.95
LOSSE GB DOOSJES	2.50
WORM LIGHT	24.95
XPLODER	89.95

Nintendo 64

ARMORINES	39.95
BANJO TOOIE	159.95
BATMAN OF FUTURE	129.95
BEETLE ADVENTURE	59 95
BUST A MOVE 3DX	59.95
CARMAGEDDON	39.95
CHOPPER ATTACK	39.95
CONCER BAD FUR.	189.95
DIDDY KONG	119.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EX.	159.95
EARTHWORM JIM 3D	39.95
EXTREME G	39.95
F-1 WORLD GP	39.95
F-ZERO X	39.95
F1 RACING SIM.	129 95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HYBRID HEAVEN	59.95
INT. SUP SOC 2000	139 95
LYLAT WARS + RUMB.	79.95
MARIO GOLF	139.95
MARIO KART 64	69.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	139.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
MONACO GP 2	39.95
NBA COURTSIDE	39.95
PERFECT DARK	159.95
PILOTWINGS 64	59.95
POKEMON PUZZLE	159.95
POKEMON STADIUM	159 95
SCOOBY DOO	169.95
SHADOWMAN	59.95
SOUTH PARK	59 95
SOUTH PARK RALLY	59.95
SUPER MARIO 64	79.95
SUPER SMASH BROS	119.95
TAZ EXPRESS	129.95
TEIGERTJES HONIGJ.	129.95
THE WORLD IS NOT E.	129.95
TOM & JERRY	129.95
TONIC TROUBLE	59.95
TOP GEAR RALLY 2	59.95
TUROK 3	79.95
TWISTED EDGE	39.95
VIGILANTE 8	39.95
WCW MAYHEM	59.95
WIPEOUT 64	39.95
WWF NO MERCY	169.95
ZELDA, MAJORA'S M.	159.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY	129.95
EXPANSION PACK	69.95
JOYPAD	69.95
MEMORY CARD	59.95
MEMORY + RUMBLE	49.95
RUMBLE PACK	25.00

Pc cd rom

4X4 EVOLUTION	29.95
AGE OF EMPIRES 2	114.95
AGE OF EMP. ADD ON	69.95
ALICE	89.95
B-17	79 95
BALDUR'S GATE 2	89.95
BATTLEZONE 2	19.95
BLACK & WHITE	99.95
BLAIR WITCH 1/2/3	69.95
CH. MANAGER 00/01	89.95
COLIN MCRAE 2	89.95
DELTA FORCE	29.95
DELTA FORCE 2	49.95
DELTA FORCE 3	89.95
DIABLO 2	89.95
DRIVER	29 95
ESCAPE FR. MONKEY I.	89.95
F1 2000 SEAS. 2000	99.95
FALLOUT TACTICKS	89.95
FIFA 2001	99 95
GIANTS	89.95
GP 500	19.95
GRAND PRIX 3	69.95
GTA 2	29.95
GUNSHIP	19.95
HALF-LIFE + ADD ON	59.95
HIDDEN & DANGER.	29.95
HITMAN	89.95
INDIANA JONES	29.95
LEGO TITELS VANAF	29.95
MADDEN 2001	89.95
MECHWARRIOR 4	89.95
MORTYR	29.95
NBA LIVE 2001	89.95
NHL 2001	89.95
NO ONE LIVES FORE.	89.95
ONI	89.95
OUTCAST	29.95
PRO RALLY 2001	89.95
PROJECT I.G.I.	89.95
RAINBOW SIX	29 95
RED ALERT 2	89.95
ROLLER C PACK	49.95
SEVERANCE	89.95
SIM CITY 3000	29.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR WARS PHANTOM	19.95
STAR WARS STARFL.	19.95
STAR WARS X-WING	19.95
SUDDEN STRIKE	89.95
SWAT 3 ELITE	59.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS + RUKE L.	79 95
THEME PARK INC.	89.95
THEME PARK WORLD	29.95
TOMB RAIDER 5	89.95
TONY HAWK 2	89.95
UNDYING	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V RALLY 2	79.95

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Playstation aanbiedingen top 10

1 dragon ball z	99.95
2 metal gear solid	54.95
3 tekken 3	54.95
4 str. fighter alpha 3	39.95
5 rainbow six	39.95
6 spec ops 2	39.95
7 rayman	39.95
8 dukes of hazard	39.95
9 lego rock raiders	29.95
10 gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 house of the dead 2	59.95
2 soul calibur	79.95
3 sonic adventures	79.95
4 tokyo highway	39.95
5 monaco gp	39.95
6 chu chu rocket	25.00
7 hydro thunder	39.95
8 trick style	39.95
9 snow surfers	59.95
10 hidden & dangerous	79.95

Nintendo 64 aanbiedingen top 10

1 magical tetris	39.95
2 lego racers	29.95
3 pokemon snap	79.95
4 rampage world tour	39.95
5 top gear overdrive	39.95
6 v-rally '99	39.95
7 world driver ch.	39.95
8 f-1 world gp 2	39.95
9 daikatana	59.95
10 vigilante 8-2	39.95

Bestel nu: 050-3112632 of www.nedgame.nl !!!

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 174,- gratis!!!
verzendkosten voor consoles/ stuurtjes fl. 20,-

Kom naar een van onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4

DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!!

Aanbieding!!!

Gloednieuwe super nintendo inclusief joypad en vijf verschillende mario spellen, nu slechts

129.95

Te koop: Orphen (PS2) voor ƒ100,-. Doosje en boekje in absoluut perfecte staat. Als je binnen twee weken belt krijg je een gratis demo met onder andere: Dark Cloud en Metal Gear 2. Tel:073-6142524. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Omgebouwde PlayStation One met twee dualshock controllers, memorycard, alle benodigde kabels en twaalf spellen onder andere: Blade, Grand Turismo 2, Ready to Rumble 2, Tony Hawk 2, Dragonball Z, Grand Turismo en Cool Boarders 4. Tel:06-18045126 (omgeving Dordrecht). Na 15.00 uur.

Te koop: PlayStation spellen: Colin McRae Rally, GTA, Snow Racer 98, Sportscar GT, Porsche Challenge, Fighting Force, Wu Tang- Shoalin Style, Tekken 2, Marvel Super Heroes, Destruction Derby 2, World Cup 98. Allemaal in één koop. Prijs: ƒ200,- exclusief verzendkosten. Tel:0475-503330/ 06-14213618 (omgeving Swalmen) en vraag naar Ferry. Bellen na 14.30 uur.

Te koop: PlayStation 2, paar weken oud, niet omgebouwd, met controller en twee spellen (Smugglers Run en SSX). Vraagprijs ƒ1000,-. Geen vervoer. Tel: 0402021367 (omgeving Valkenswaard) en vragen naar Dik.

Te koop gevraagd: F1 Championship Season 2000 voor de PlayStation. Tel:0475/249639 of mail naar dtg.alpha@pi.be.

Te koop: PlayStation2: een dualshock 2, vier spellen (Tekken Tag Tournament, SSX Snowboarding, Silent Scope en CTR Racing) en één memorycard. Vraagprijs ƒ1300,- Tel: 0628765535 na 16.00 uur. Over de prijs valt te praten.

Te koop gevraagd: Een omgebouwde PlayStation met memorycard en zeker twee spellen. Mail naar: jellesdragonballz@dolfijn.nl

Te Koop: PlayStation + 2 D-shock controllers, één memorycard en dertien spellen Onder andere: Tekken 3, Driver, Quake 2, RE 3:Nemesis, FFVII en Syphon Filter. Alles Origineel en met boekjes ƒ450,-. Tel:0181399775 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Youri.

Te koop: Omgebouwde PSX, vijftig spellen (onder andere: THPS 2, Collin McRae 2, Medal of Honour 1+2, Driver 2, Fifa 2001, Gran Turismo 2 enz.), stuurtje met pedalen en twee memorycards. Alle kabels aanwezig. Prijs:ƒ500,-. Mail naar: bjorn.lanser@zonnet.nl (omgeving Amsterdam) en vraag naar Björn.

PC

Te koop: Construcor ƒ15,-, Redcat De brutale Bankroof ƒ15,-, World of Soccer ƒ5,-, Flight Action ƒ7,50,-, Ascendancy ƒ5,- Warzone 2100 ƒ7,50,-, Caesar 3 ƒ7,50,-, Doom ƒ5,-, Rally ƒ5,- Lego Eiland ƒ7,50,-, Blackjack ƒ5,-, twee games-cd's voor ƒ15,-, Formula 1 ƒ7,50,-, Xs ƒ7,50 Grand Theft Auto ƒ5,-, Networks ƒ10,-. Alles voor ƒ100,-. Mail naar: rutgerdaling@hotmail.com

Te koop: The Sims zonder uitbreiding. Prijs: ƒ50,-. Tel: 06-10646240 en vraag naar Wouter. Mail naar: woutermosman@hotmail.com. Na 15.30 uur bellen.

Gevraagd: 3D acceleratiekaart die compatibel is met Direct 3D. Maakt niet uit welk merk. Prijs liefst onder 2000 fr. (ongeveer ƒ100,-). Liefst in België. Versturen met post mogelijk. Mail kan naar: yellis.dhaene@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Een computer met boven de 200 MHz, een muis, een toetsenbord, een monitor van 15 inch is goed, boven de 4 GB harde schijf. Mail naar: the_master2003@hotmail.com.

Te koop: PC-spel Giants: Citizen Kabuto met doos en boekje ƒ75.- CD-rom drive 50X ƒ50.- Tel:070-3600072 (omgeving Den Haag) en vraag naar Alen Bellen na 16.00 uur en eigen vervoer.

Te koop: Euro 2000 ƒ5,- Emergency ƒ5,- NFS5 voor ƒ5,- Rallymasters ƒ5,- Fifa 2000 ƒ2,50 Uefa Champions League 99/00 ƒ5,- Co Adriaanse world footballmanager met doos en boekje voor ƒ25,-. Verzendkosten voor de koper. E-mail: wolteroosterhof@hotmail.com

Te koop: Gloednieuwe Geforce 2 MX grafische kaart - 32 MB !- 4x AGP in originele verpakking. Prijs ƒ 250,-. Wie doen wij hier een plezier mee? Mail naar marcel_jesmiatka@hotmail.com of bel 026-3810921 (Arnhem) en vraag naar Marcel.

Te koop voor PC : NHL 2001, Fifa 2001, Thps 2, Theme Park Inc , GTA 2, The Sims, The Sims: Living Large. Alle spellen zijn ƒ10,-. Tel 0570-656457/ 06-18221120 en vraag naar Danny of mail naar: dannyyoosterveer@hetnet.nl

Te koop: Black & White (circa drie keer gebruikt wegens minimale systeemeisen), inclusief patch voor Engelse spraak en speciaal wezen op CD. Zo goed als nieuw. Prijs: rond de ƒ80,- (valt nog over te onderhandelen). Ik stuur de CD's op. Tel: 06-52103310 of 043-3255675 en vraag naar Joris of mail naar: joris.b@home.nl

SEGA

Te koop: Megadrive II. inclusief één joypad en vijf spellen: Boogerman: ƒ20,- Donald Duck: ƒ20,- Ecco: ƒ15,- Sonic II: ƒ25,- Sylvester & Tweety: ƒ15,- Alles ƒ150,-. Over de prijs valt te praten. Mail naar: stefan.ras@planet.nl met als subject "Mega Drive 2". Geen vervoer.

Te koop aangeboden: Dreamcast, twee controllers, twee VMU, twaalf spellen (onder andere: Tony Hawk 2, ShenMue, Virtua Tennis etc), dreamkey en twee demo-cd's. Vraagprijs: ƒ1250,-. Eventueel ook los te koop. Tel:0162-453121 (omgeving Oosterhout) en vraag naar Wesley.

Te Koop: Megadrive II, met twee controllers, één joystick en tien verschillende spellen. De spellen zijn ook apart te koop. Vraagprijs: 5000 fr. (of zo'n 250 piek). Mail naar: yellis.dhaene@pandora.be of bel mij 056757965 (bel) of 003256757965

DIVERSEN

Te koop: Magic-kaarten. Over de prijs worden we het nog wel eens. Mail naar: ronald_smits@hotmail.com

Te koop: Magic: The Gatering kaarten. Geef een prijs waarna ik een deck samensTel: Verzendkosten: Klein deck: ƒ2,50,-, Middel ƒ5,-, Groot: ƒ7,50,-. Mail naar: stefan.ras@planet.nl met als subject "Magic-kaarten" Geen vervoer.

Aangeboden: Magic the Gathering voor PC of PSX de prijs is geen probleem. Tel: 06-14373163 of mail naar GT.IceVelli.players@planet.nl

Te koop gevraagd: Portable Mini disc+ kabel voor opnemen van de tv. Prijs: ƒ200,-. Mail: erikgeskes@hotmail.com. SMS: 0618528827

Te koop: Al mijn Pokémonkaarten (circa driehonderd). Alle kaarten zijn in zeer goede staat. Prijs is 1500 bef of ongeveer ƒ75,-. Mail naar: xavgro07-al1@freeweb.be.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Mark Friederichs
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Sara Luijters, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, David Boiten, Niels Broszat
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Direct sales: Hafid Ouchen,
Account managers: Jaap Verschoor, Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00-17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 02-7762233.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften



NIET EENS MET EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!



We hebben nog steeds niet genoeg 'Second Opinions' van jullie ontvangen, daarom herhalen we voor de laatste keer onze oproep.
Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion.
Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

snel, gemakkelijk en goedkoop je mobieltje opleuken...



Toon Top 40

1.	What it feels like...	Madonna	TOON FORAGIRL
2.	Survivor	Destiny's Child	TOON SURVIVOR
3.	Butterfly	Crazy Town	TOON BUTTERFLY
4.	Damn I think I love you	Starmaker	TOON STARMAKER
5.	Moi...Lolita	Alizee	TOON LOLITA
6.	All for You	Janet Jackson	TOON ALLFORYOU
7.	Teenage Dirtbag	Wheatus	TOON TEENAGE
8.	How many licks	Lil' kim ft Sisqo	TOON LICKS
9.	Play	Jennifer Lopez	TOON PLAYJLO
10.	Rolling	Limp Bizkit	TOON ROLLIN
11.	Don't Let Me Be...	Britney Spears	TOON DONTLETMEBE
12.	Supreme	Robbie Williams	TOON SUPREME
13.	Cariño	Jennifer Lopez	TOON CARINO
14.	Catch	Kosheen	TOON CATCH
15.	One More Time	Daft Punk	TOON DAFTPUNK
16.	Uptown girl	Westlife	TOON UPTOWNGIRL
17.	Funky Town	Lipps Inc	TOON FUNKYTOWN
18.	Livin' La Vida Loca	Ricky Martin	TOON LIVINLA
19.	Smooth	Santana	TOON SANTANA
20.	Bamboleo	Gipsy Kings	TOON BAMBOLEO
21.	911	Wyclef Jean	TOON 911
22.	Nobody's Wife	Anouk	TOON NOBODYSW
23.	Stronger	Britney Spears	TOON STRONGER
24.	Take On Me	A-Ha	TOON TAKEONME
25.	I'll be there for you	The Rembrandts	TOON ILLBE
26.	Hey Jude	Beatles	TOON JUDE
27.	The river	Bruce Springsteen	TOON RIVER
28.	Satisfaction	The Rolling Stones	TOON SATISFAC
29.	You can't hurry love	Diana Ross	TOON YOUCANTH
30.	American Pie	Madonna	TOON AMERPIE
31.	Alive	Pearl Jam	TOON ALIVE
32.	Breathe	Prodigy	TOON BREATHE
33.	Buffalo Soldier	Bob Marley	TOON BUFFALOS
34.	Bug a Boo	Destiny's Child	TOON BUGABOO
35.	Grease summer nights	Grease	TOON GREASE
36.	Love Fool	The Cardigans	TOON LOVEFOOL
37.	Sex Bomb	Tom Jones	TOON SEXBOMB
38.	Rhythm Divine	Enrique Iglesias	TOON RHYTHM
39.	I want it that way	Backstreet Boys	TOON THATWAY
40.	Independend Women	Destiny's Child	TOON INDEPEND

Logo Top 96

LOGO ZED4	LOGO OGEN2	LOGO OGEN	LOGO BIRDS
LOGO PEACE	LOGO WINNIETHEPOOH	LOGO PANDA	LOGO OOG
LOGO BADMINTON	LOGO FAMILIE	LOGO PINGUINS	LOGO PIL
LOGO RITS	LOGO RIJKDOM	LOGO REDELIJKHEID	LOGO RECYCLE
LOGO SCHAAP	LOGO SANDAAL	LOGO SAFESEX	LOGO RUITEN
LOGO SLANG	LOGO KISS	LOGO CUPIDO	LOGO SCHILDPAD
LOGO SPOOKJES	LOGO SPEEDBOOT	LOGO SNIF	LOGO SMILE2
LOGO TAO	LOGO SYNTAXERR	LOGO STER	LOGO STAR
LOGO TRIBAL	LOGO TOUCH_ME	LOGO TENNIS	LOGO TAXI
LOGO VIRUSALRT	LOGO VIRGO	LOGO VIP	LOGO UFO1
LOGO WASSEN	LOGO WAITING	LOGO VRIEND	LOGO VLEERMUIS
LOGO ACCESSDENIED	LOGO ZAADJE	LOGO ZAAD	LOGO XRATED
LOGO BLACKOUT	LOGO BITS	LOGO BIJL	LOGO ONE
LOGO LOVE	LOGO BOM	LOGO BOOBS	LOGO BOEDDHA
LOGO CONNECT	LOGO CHERUB	LOGO CARDERROR	LOGO BOOGSCHUTTER
LOGO DOLLARS	LOGO DJ2	LOGO DJ	LOGO DIAGRAM
LOGO SEX	LOGO EXIT	LOGO EEND	LOGO DOWNLOAD
LOGO GELUK	LOGO GELIEFDEN	LOGO LOVEBIRDS	LOGO FORMULE1
LOGO HARTJES3	LOGO GURU	LOGO GROOVY	LOGO GITAAR
LOGO KATTEN	LOGO IDEA	LOGO HORNY	LOGO AAPJES
LOGO KREEFT	LOGO KOMEET	LOGO KILLERFISH	LOGO KIKKERS
LOGO LIEFDE	LOGO LEEUW	LOGO LAMP	LOGO KREEFT3
LOGO NOTENBALK	LOGO LOADING	LOGO LIPS	LOGO HARTJES2
LOGO MP3_PLAYER	LOGO WORTEL	LOGO MATRIX	LOGO MAAN



zend het sms-bericht
LOGO ZED4 of TOON FORAGIRL



naar het zed-nummer 3933...



...en je ontvangt direct je LOGO of TOON

Kijk op www.zed.nl voor nog meer leuke tonen en logo's. Deze zed-services kosten fl.1,50 per keer. Tonen en logo's zijn beschikbaar voor alle KPN-/Hi- en Libertel-klanten met een Nokia-toestel.

zed